

HALO EVOLVED

VOLUME 2 : Les covenants et le Parasite



2^{ème} édition
(juillet 2016)

Créé par *RECLAIMERS STUDIOS*

Basé sur un jeu de

Microsoft
Studios

BUNGIE

343
INDUSTRIES™

*Le projet "**Halo Evolved**" est une création à but non lucrative de l'équipe de fans **Reclaimers Studios**.
La licence « **Halo** » appartient à **Microsoft, 343 Industrie**,
et anciennement à **Bungie Studios**.*

*Ce projet vise à créer une version alternative de l'univers de Halo plus riche et plus cohérente que celle de
l'univers officiel actuel afin de faciliter certaines créations de fan de la communauté telles que
les fanfictions, les machinimas ou les aventures en jeu de rôle.*

*Certains personnages, lieux, évènements historiques et autres éléments divers dont il est mention ici sont
issus de l'univers officiel de Halo mais ont été modifiés pour des raisons
de cohérence et/ou d'amélioration par notre équipe.*

*Il est donc fortement recommandé de ne pas chercher à comparer ou rattacher le contenu de cette
encyclopédie avec des informations issues de l'univers officiel.*



Tous les documents relatifs aux projets de notre équipe sont accessibles à l'adresse suivante :

<https://reclaimerstudio.wordpress.com/reclaimers-studios/>

SOMMAIRE

PARTIE I : L'HISTOIRE DES COVENANTS (p.1)

I.1 : RÉSUMÉ HISTORIQUE (p.2)

- I.1.1. Période pré-Alliance* (p.2)
- I.1.2. Premières épreuves* (p.3)
- I.1.3. Les premières réclamations* (p.7)
- I.1.4. Les peuples rivaux* (p.10)
- I.1.5. Les Réclamations Maudites* (p.13)
- I.1.6. Le début de la Grande Guerre (rappel)* (p.16)

I.2 : EVENEMENTS DETAILLES (p.18)

- I.2.1. L'Eveil de la Garde* (p.18)
- I.2.2. L'incident de Taen'Klor* (p.18)

- I.2.3. Les premiers hérétiques* (p.21)
- I.2.4. La soumission des chasseurs* (p.23)
- I.2.5. Ascension et chute de Balaho* (p.23)
- I.2.6. La guerre civile keg-yarn* (p.25)
- I.2.7. Les guerres de Palamok* (p.26)
- I.2.8. La double conversion* (p.27)
- I.2.9. La révolte des grognards* (p.29)
- I.2.10. Histoire des jiralhanaes* (p.31)
- I.2.11. La fondation de l'Illumination Divine* (p.33)
- I.2.13. La création des Séraphines* (p.34)

PARTIE II : LE PARASITE (p.35)

- II.1. Physiologie* (p.35)
- II.2. Cycle de vie* (p.36)
- II.3. Les formes pures* (p.39)
- II.4. Propagation* (p.41)

PARTIE III : LES COVENANTS (p.42)

III.1 : LES PEUPLES COVENANTS (p.43)

- III.1.1. Les san'shyuums* (p.43)
- III.1.2. Les huragoks* (p.45)
- III.1.3. Les sangheilis* (p.46)
- III.1.4. Les lekgoles* (p.53)
- III.1.5. Les unggays* (p.57)
- III.1.6. Les yanme'es* (61)
- III.1.7. Les keg-yarns* (p.64)
- III.1.8. Les kig-yars* (p.66)
- III.1.9. Les kerns* (p.71)
- III.1.10. Les jiralhanaes* (p.73)

III.2 : LES RESSOURCES COVENANTES (p.77)

- III.2.1. Matériaux covenants* (p.77)
- III.2.2. Le plasma* (p.78)
- III.2.3. Bétail, plantations et animaux domestiques* (p.80)
- III.2.4. Boissons covenants* (p.82)

III.3 : L'ALLIANCE COVENANTE (p.83)

- III.3.1. Le Diservos, le langage commun* (p.83)
- III.3.2. Système monétaire* (p.84)
- III.3.3. Unités de mesure standardisées* (p.87)
- III.3.4. Organisation générale* (p.91)
- III.3.5. Organisation politique* (p.92)
- III.3.6. Le Jjaro* (p.94)
- III.3.7. Les rites religieux* (p.95)
- III.3.8. Les lois de l'Alliance* (p.96)
- III.3.9. Les marques honorifiques et punitives* (p.97)
- III.3.10. La justice covenante* (p.98)
- III.3.11. L'industrie et le commerce* (p.99)
- III.3.12. Occupations et jeux* (p.102)

III.4 : LE DOMAINE COVENANT (p.103)

- III.4.1. Mondes de classe 1 : les mondes natals* (p.106)
- III.4.2. Mondes de classe 2 : le domaine intérieur de Sanghelios* (p.109)
- III.4.3. Mondes de classe 3 : les colonies mixtes* (p.110)
- III.4.4. Mondes de classe 4 : les installations spatiales* (p.112)
- III.4.5. Mondes de classe 5 : les mondes vierges* (p.114)
- III.4.6. Mondes de classe 6 : les mondes vitrifiés* (p.115)
- III.4.7. Mondes de classe 7 : les mondes sacrés* (p.117)
- III.4.8. Mondes de classe 8 : les colonies pénitentiaires* (p.118)
- III.4.9. Mondes de classe 9 : les mondes inhabités* (p.119)
- III.4.10. Grande Bonté* (p.119)
- III.4.11. Bâtiments covenants standards* (p.121)

III.5 : LES PEUPLES COVENANTS (p.122)

- III.5.1. Le rapport des covenants à la technologie* (p.122)
- III.5.2. Assimilation de technologies extra-covenantes* (p.123)
- III.5.3. Les intelligences artificielles covenantes* (p.125)
- III.5.4. Les technologies médicales* (p.127)
- III.5.5. Technologies covenantes courantes* (p.129)
- III.5.6. Les liminaires* (p.134)

III.6 : LES ARMEES DE L'ALLIANCE (p.135)

- III.6.1. La 1^{ère} division : les troupes régulières* (p.135)
- III.6.2. La 2^{ème} division : les troupes furtives* (p.137)
- III.6.3. La 3^{ème} division : les éclaireurs* (p.138)
- III.6.4. La 4^{ème} division : les forces navales* (p.140)
- III.6.5. La 5^{ème} division : les forces spéciales* (p.142)
- III.6.6. La 6^{ème} division : la Sainte Inquisition des Prophètes* (p.144)
- III.6.7. La 7^{ème} division : les Conseils des Maîtres* (p.146)

III.7 : AUTRES FACTIONS COVENANTES (p.148)

- III.7.1. La loge des Lames Noires* (p.148)
- III.7.2. L'Ordre des mercenaires covenants* (p.150)
- III.7.3. La loge du Verdict des Cendres* (p.152)
- III.7.4. La Garde du Temple* (p.154)
- III.7.5. La loge de l'Illumination Divine* (p.156)
- III.7.6. Les Apôtres du Néant* (p.158)
- III.7.7. Les Séraphines* (p.160)

III.8 : LA VIE DES HERETIQUES (p.161)

- III.8.1. Dissimulation* (p.161)
- III.8.2. Bannissement* (p.163)
- III.8.3. Approvisionnement et gestion des ressources* (p.164)

III.9 : ARSENAL COVENANT (p.166)

- III.9.1. Armement d'infanterie* (p.166)
- III.9.2. Armures de combat* (p.171)
- III.9.3. Véhicules, tourelles et pièces d'artillerie* (p.177)
- III.9.4. Vaisseaux covenants* (p.183)

PARTIE 1 :

L'HISTOIRE DES COVENANTS

« Nous devons tirer les leçons de l'histoire, sous peine de devoir les apprendre par la force de l'expérience, qui est une maîtresse beaucoup plus impitoyable et qui ne prévient jamais... »

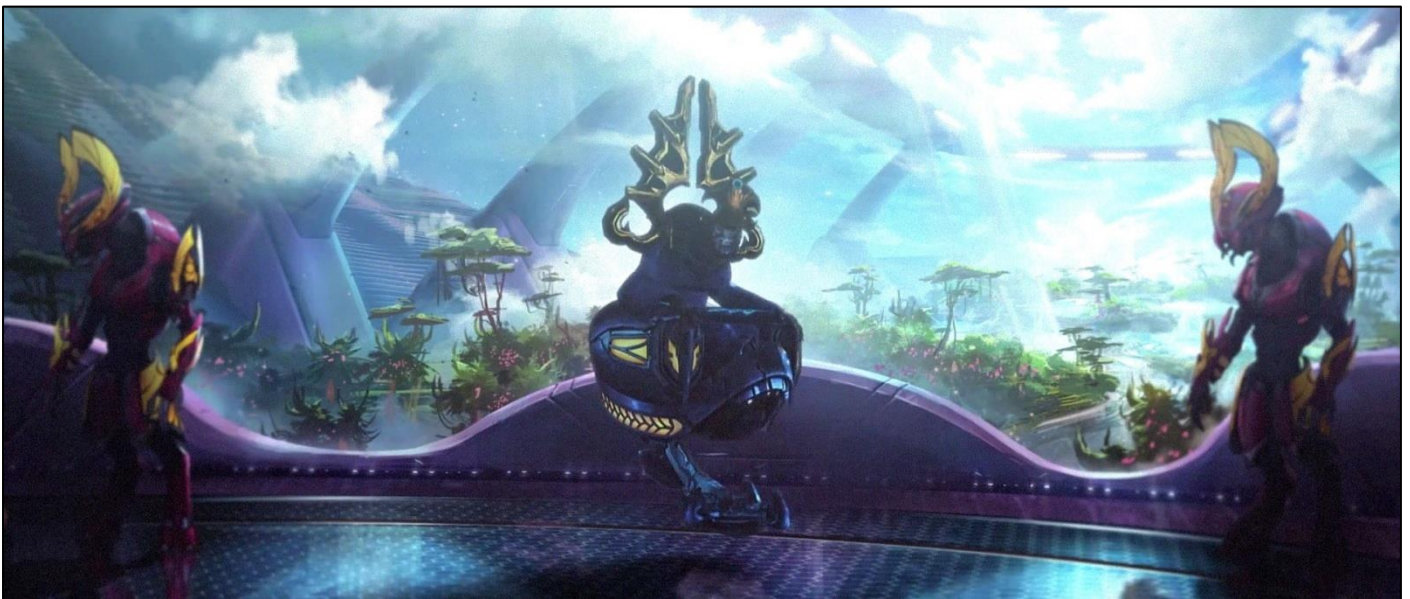
Grand prophète de la Fortune, 1er Age de la Réconciliation du calendrier covenant

Avant-propos : concernant l'histoire du Parasite, reportez-vous au volume 1 de l'encyclopédie

Tout comme dans le premier volume de cette encyclopédie, nous rassemblons ici l'ensemble des dates et faits importants concernant les peuples covenants, en suivant un ordre parfaitement chronologique. Cependant il y a ici beaucoup plus de choses à présenter que dans le cas de l'humanité et des forerunners car, si l'on met de côté la période pré-Alliance qui est rapidement résumée, nous devons présenter le mieux possible un récit qui commence en -853 avant notre ère (calendrier grégorien) et qui nous est totalement inconnu. Ce n'est pas comme pour notre civilisation humaine dont nous pouvons ignorer trois millénaires d'histoire parce que cela fait partie de notre éducation commune : ici nous parlons d'une puissante civilisation extraterrestre alliant plusieurs peuples très différents et qui a conquis une immense région du Bras d'Orion dans notre galaxie. Il serait naïf de penser pouvoir décrire cette civilisation sur ses aspects sociaux, culturels, économiques, religieux et militaires sans lui donner une histoire d'une égale richesse. Attendez-vous donc à une longue lecture.

Mais avant de commencer, précisons plusieurs points très importants :

1. L'équipe de *Reclaimers Studios* s'est arrangée pour respecter au mieux les quelques dates données par l'univers officiel concernant les rencontres entre les différents peuples ainsi que quelques événements marquants. Notre seule modification majeure concerne l'incorporation des unggoy dans l'Alliance, cela dans un souci d'enrichir le « Moyen-Âge » covenant et de fournir à cette civilisation une main-d'œuvre massive à une époque où son domaine commence réellement à devenir colossal. A cette exception près, cet historique est donc compatible d'un point de vue chronologique avec l'univers officiel.
2. Etant donné la très faible quantité d'informations disponibles dans ce même univers officiel au sujet de l'histoire des covenants (et de la société covenante dans sa généralité), nous avons bénéficié d'une grande liberté sur la manière dont cette civilisation s'est bâtie au fil du temps. C'est pourquoi dans le cadre de notre projet d'univers interactif et d'échiquier galactique pour notre jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*, nous avons mis en place une série d'événement permettant de construire une civilisation bien particulière où de nombreuses aventures sont possibles, grâce à un pouvoir central très fort mais incapable de sécuriser intégralement tout son territoire comme c'est à peu près le cas pour l'UNSC. Si vous souhaitez modifier certains aspects de cette civilisation pour vos propres projets et créations, il faudra alors probablement modifier aussi un ou plusieurs événements historiques.
3. Nous décrivons ici les événements tels qu'ils se sont réellement produits, parfois en laissant juste assez de flou pour permettre aux fans de broder autour en utilisant leur imagination. Néanmoins les archives historiques covenants sont non seulement bien moins entretenues que celles de l'humanité mais aussi très souvent déformées pour dissimuler la vérité des faits et/ou pour appuyer la vision des dirigeants (principalement celle des hiérarques san'shyuums). Si l'on ajoute à cela le fait que très peu de citoyens covenants ont accès à des archives ou à des mémoires de grands individus du passé, on peut dire que l'immense majorité de la population de l'Alliance ne connaît pas son histoire ou n'en connaît que les mythes et légendes qui sont racontés par le pouvoir central. Cela est d'une extrême importance lorsque vous cherchez à connaître le point de vue d'un personnage covenant par rapport au passé de son peuple et de sa civilisation.



I.1. RÉSUMÉ HISTORIQUE

« Peut importe ce qui s'est réellement passé :

Avec le passage des générations, seul compte ce qui est inscrit dans les archives. »

Mras 'Klo'tah, grand prophète du Chagrin

I.1.1. Période pré-Alliance

Age de l'Abandon	<p>De – 99.997 à – 8.000 environ : Le peuple des san'shyuums (cf. chap. III.1.1) connaît un développement technologique nettement plus rapide que pour la plupart des autres races émergentes grâce aux nombreuses installations forerunners se trouvant à la surface de son monde, Janjur Quom. La plus importante de ces installations n'est autre que le Vaisseau-clé D7-49-P, l'un des vaisseaux-clés forerunners à l'intérieur desquels ont été chargés les différents morceaux de l'IA corrompue Médicant Bias. Leur société est contrôlée par le pouvoir religieux avec comme croyance officielle le Jjaro (cf. chap. III.3.6), qui considère les forerunners comme des dieux tous-puissants. Les san'shyuums bâtissent leur capitale planétaire autour de ce même vaisseau mais, en raison des puissants dogmes de leur religion, seuls les plus hauts prêtres du clergé sont autorisés à y pénétrer. Selon eux, leur peuple n'est pas encore prêt à comprendre ce que ce vaisseau contient, un jugement qui ne peut être remis en question qu'une fois par siècle.</p> <p>– 5815 : Le peuple des sangheilis (cf. chap. III.1.3), divisé en de nombreux clans guerriers, explore le principal continent de son monde natal, Sanghelios, et découvre pour la première fois une installation forerunner qui attire l'attention de tous les clans. Une violente guerre débute pour savoir qui en aura le contrôle jusqu'à ce qu'un chef de clan ne parvienne à pénétrer seul à l'intérieur de l'installation. Lorsqu'il en sort, il parvient à réunir tous les chefs de clan présents pour les inviter à le suivre à l'intérieur et savoir ce que contient cette structure, qui est baptisée le Grand Temple de Sanghelios. Une fois cela fait, les chefs de clans décident de créer la Garde du Temple, une force militaire indépendante chargée de protéger ce qu'ils considèrent comme un « temple », cela tant que le peuple sangheili ne serait pas prêt à en connaître le contenu. Les onze clans présents lors de cet événement deviennent les clans ancestraux.</p> <p>Article détaillé : I.2.1 L'Eveil de la Garde, page 18</p> <p>De – 8.000 à – 2.200 environ : Face aux refus répétés du haut clergé san'shyuum d'autoriser la population à savoir ce que contient le vaisseau-clé forerunner de Janjur Quom, le peuple se divise progressivement en deux camps aux pensées extrêmes : d'un côté les Stoïcs qui défendaient aveuglement les ordres du clergé, et de l'autre les Réformateurs qui souhaitaient contourner ou renverser l'autorité religieuse afin de découvrir les secrets du Vaisseau-clé. Cette opposition est d'abord purement idéologique, mais prend peu à peu une dimension politique pour finalement déboucher sur des affrontements de plus en plus violents.</p>
	<p>De – 2.200 à – 2.176, 1^{ère} Guerre Civile san'shyuum : Suite à un violent affrontement au cœur de la capitale de Janjur Quom, le conflit armé éclate entre les Stoïcs et les Réformateurs. La loi martiale est établie par le haut clergé et les Réformateurs sont alors traqués comme des terroristes, mais cela leur fait gagner d'avantage de volontaires parmi la population neutre, celle-ci considérant de plus en plus l'autorité religieuse comme un pouvoir tyrannique. De nombreuses régions de province déclarent leur indépendance durant cette période, cependant le pouvoir central de la capitale se renforce autour de ses positions en bénéficiant d'infrastructures beaucoup plus conséquentes qui lui donnent un avantage stratégique majeur.</p> <p>– 2.176 : l'armée réformatrice san'shyuum effectue une attaque massive et désespérée contre la capitale. Les forces des stoïques sont bien plus importantes et mieux équipées, mais cela amène les officiers de la capitale à sous-estimer leurs adversaires qui percent alors les défenses extérieures pour se précipiter vers le Vaisseau-clé. Car leur objectif n'était nullement de conquérir la ville, seulement de s'emparer du vaisseau. Un millier de Réformateurs parviennent finalement à y pénétrer et, grâce à leurs connaissances déjà très importantes de la technologie forerunner, le font décoller pour quitter leur système solaire.</p>
1 ^{er} Age du Conflit	
1 ^{er} Age de la Découverte	<p>De – 2.176 à – 938, la Longue Errance : A bord du Vaisseau-clé D7-49-P, les Réformateurs san'shyuums sont forcés d'appliquer une politique de natalité extrêmement stricte en raison de leur faible nombre pour éviter une trop forte consanguinité dans les couples. Cette triste situation est largement compensée par la découverte de plusieurs mondes riches en reliques forerunners grâce au luminaire (cf. chap. III.5.5) embarqué sur leur vaisseau, cependant ils décident de ne s'établir sur aucune de ces planètes et de vivre en nomades afin de poursuivre une quête à la recherche des plus importantes reliques forerunners : les anneaux sacrés, qui ne sont rien d'autre que les installations Halos. Car ne comptant parmi eux aucun membre du haut clergé parmi eux, les Réformateurs ne connaissent que les principes fondamentaux du Jjaro et croient que ces reliques sont la clé vers le Grand Voyage, qu'ils voient comme une sorte de transcendance du physique pour accéder à une existence divine.</p> <p>– 1.902 : premier contact entre les Réformateurs san'shyuums et des ingénieurs huragoks (cf. chap. III.1.2) sur une installation forerunner sousmarine. Ces créatures se montrent totalement pacifiques et promptes à réparer n'importe quel objet endommagé, même s'il n'est pas forerunner. Les san'shyuums décident alors de les emmener avec eux pour qu'ils leur servent de techniciens dans les tâches d'entretien technologique.</p> <p>– 1.894 : le peuple sangheili, toujours divisé en clans mais uniquement dans le but d'entretenir leurs traditions guerrières, atteint le troisième palier technologique par la découverte du voyage sub-spatial sans l'aide de la technologie forerunner. Chaque clan se met à construire sa propre flottille de vaisseaux afin de débiter une période de colonisation extra-système.</p> <p>– 1.622 : le monde de Janjur Quom est anéanti par l'explosion de son soleil. Aucune archive ne permet de dire si cela est dû à une cause naturelle ou aux exilés Réformateurs qui auraient cherché à se venger. Quoi qu'il en soit, à partir de cette date les san'shyuums vivent à bord du Vaisseau-clé D7-49-P sont les derniers membres de leur espèce.</p>

2^{ème} Age du Conflit

– **938** : les san'shyuums arrivent en orbite de la colonie sanghelienne d'**Ulgethon** et envoient une délégation pour parlementer avec les habitants, prétendant avoir été choisis par les dieux pour restaurer leur grandeur et suivre leurs trace vers le Grand Voyage. Ils exigent le droit d'accéder librement aux structures forerunners se trouvant sur ce monde, mais les membres de la Garde du Temple refusent catégoriquement en accusant les san'shyuums d'être des imposteurs. La délégation est massacrée, ce qui marque le début de la guerre sanghelio-san'shyuum.

De – 938 à – 852, la Guerre des Commencements : les san'shyuums savent que malgré leur colossale supériorité technologique, la vaste flotte des sangheilis pourraient détruire le vaisseau-clé forerunner si elle parvenait à rassembler suffisamment de puissance de feu dans une même bataille. C'est pourquoi ils adoptent d'abord une approche prudente en utilisant d'autres vaisseaux pour effectuer des missions de reconnaissance et découvrir les coordonnées des colonies sanghelienne, pour ensuite frapper les plus vulnérables d'entre elles par des attaques-éclairées avant que l'armada de Sanghelios n'intervienne. Sur ces mondes, les villes majeures sont **vitrifiées** (cf. [chap. III.4.6](#)) par l'armement naval du vaisseau-clé tandis que des troupes de guerriers san'shyuums sont envoyés au sol récupérer les reliques protégées par la Garde du Temple. Lors de ces affrontements au sol, les san'shyuums subissent de lourdes pertes face aux compétences martiales de leurs adversaires, et leur population se met à chuter alors qu'elle avait difficilement atteint le million d'individus depuis son exil, mais ils finissent toujours par obtenir la victoire grâce à leur technologie d'armement nettement supérieure. Face à cette situation, de violents débats éclatent entre les clans de Sanghelios dont certains commencent à dire que leur seule chance de salut réside dans l'étude des reliques forerunners qu'ils se sont refusés à toucher jusque là.

– **876** : la Garde du Temple permet secrètement aux meilleurs scientifiques, philosophes et ecclésiastiques sangheilis d'étudier les reliques forerunners afin de renverser le cours de la guerre, mais cela ne concerne pas le Grand Temple de Sanghelios. Leurs découvertes sont utilisées pour créer de nouvelles armes et grandement améliorer les vaisseaux de la flotte en les faisant passer pour des découvertes indépendantes et ainsi ne pas provoquer la colère des clans les plus conservateurs. Le vaisseau-clé forerunner manque d'être détruits dans un piège qui lui est tendu au-dessus de la colonie de Sarryos, cependant les san'shyuums s'échappent de justesse en lâchant contre l'armada sangheili des milliers de sentinelles Agressor qu'ils avaient capturées, leur causant ainsi des ravages terribles.

– **852** : l'armada sangheili ne s'étant toujours pas remise des pertes subies à Sarryos est forcée de concentrer ses forces sur les colonies les plus importantes et d'en abandonner d'autres, ce qui laisse le monde de **Taen'Klor** vulnérable à une attaque des san'shyuums. Après avoir vitrifié les principaux centres d'habitations, pour la plupart déjà presque entièrement désertés, ils envoient un contingent de guerriers investir l'immense structure forerunner souterraine qui se trouve non loin de la capitale. Mais à présent que la Garde du Temple cherche elle aussi à récupérer les reliques qui s'y trouvent, et que l'installation de Taen 'Klor est restées inviolée malgré les tentatives des scientifiques sangheilis, le capitaine en charge des troupes locales de la Garde décide d'un stratagème : laisser les san'shyuums tenter leur chance pour ouvrir le complexe forerunner, puis les éliminer une fois qu'ils seront tous rentrés à l'intérieur. Malheureusement, ce complexe était en fait une zone de quarantaine destinées à l'étude du Parasite, qui est involontairement libéré et se répand à l'extérieur de la structure en contaminant la biomasse. Face à cette terrible menace, les anciens ennemis mettent de côté leurs différends et unissent leurs forces pour reprendre le contrôle de l'installation et la condamner de nouveau, cela au terme d'un violent affrontement qui sera désigné comme la **Bataille de l'Union**. Cet événement scelle la paix entre les deux peuples covenants au travers du **Traité de l'Union**, qui déclare la création une alliance dans laquelle chacun jouera un rôle bien précis : les san'shyuums étudieront les reliques forerunners et trouveront le chemin vers le Grand Voyage tandis que les sangheilis combattront impitoyablement tous ceux qui oseront s'opposer à leur quête sacrée.

Article détaillé : [1.2.2 L'incident de Taen'Klor](#), page 18

1.1.2. Premières épreuves

1^{er} Age de la Réconciliation

– **853** : conformément au désir des san'shyuums de rester un peuple nomade sans planète d'attachement, la nouvellement fondée **Alliance covenante** (cf. [chap. III.3](#)) commence la construction de **Grande Bontée** (cf. [chap. III.4.10](#)) : une immense station spatiale qui deviendra le centre politique, administratif, religieux et militaire de leur faction. Cette station est alimentée en énergie par le Vaisseau-clé D7-49-P qui, selon le traité de l'Union, ne doit plus jamais être utilisé pour la guerre mais reste accessible uniquement à un poste très particulier de la hiérarchie san'shyuum, le **Philologue**, qui lui-même ne répond qu'aux plus hauts membres du clergé covenant : les trois **hiérarques** san'shyuums, aussi appelés **grands prophètes**. Les premiers hiérarques à diriger l'Alliance sont **Fortune**, **Pardon** et **Dévotion**.

– **852, la fuite des Ussans** : le kaïdon **Ussa 'Xellus** refuse de se plier aux lois du Traité de l'Union et annonce publiquement la cession du clan Xellus contre l'Alliance, entraînant avec lui plusieurs clans alliés. Les rebelles qui acceptent de le suivre sont alors nommés **les ussans** par l'Alliance covenante, en référence au chef dissident. Afin de mater rapidement cette rébellion, l'Alliance bombarde la forteresse de Xellus dans le but d'intimider le kaïdon, mais plutôt que de plier le kaïdon quitte Sanghelios avec ses fidèles pour chercher refuge dans les régions inexplorées de l'espace. Leur flotte découvre le monde-bouclier forerunner 0673 géré par le moniteur **Enduring Bias** qui, suivant le protocole du Manteau de Réclamation, décide de leur ouvrir les portes de son installation afin qu'ils puissent survivre. Les rebelles rebaptisent alors cet endroit le **Refuge**.

De – 853 à – 814 : les chantiers navals de Sanghelios et de ses colonies débute la transformation de la flotte de guerre sangheili pour y incorporer les technologies offertes par les san'shyuums qui espèrent ainsi utiliser la force militaire de leurs nouveaux alliés pour continuer leur quête des anneaux sacrés. Les travaux prendront plusieurs décennies durant lesquelles aucune expédition d'exploration n'est lancée, car il faut laisser passer le temps d'effacer les morts et les dégâts causés par la guerre. C'est une période de grande prospérité, d'entraide et de débats philosophiques qui marqueront l'histoire covenante au travers de nombreux ouvrages à l'importance quasi sacrée. Néanmoins ces ouvrages, tout comme les débats, sont dirigés par les san'shyuums qui profitent de ces occasions pour imposer leur vision sur l'univers et les forerunners, effaçant une large partie de la culture sangheili en encourageant la destruction de livres et d'archives jugés contraires au Jjaro. De très violentes discussions entourent le sujet du Grand Temple de Sanghelios, que le maître de la Garde refuse toujours obstinément d'être étudié par qui que ce soit. Comprenant que l'influence de la Garde du Temple sur le reste du peuple sangheili est encore trop grande pour être contestée par des étrangers, les hiérarques finissent par accepter cette décision pour ne pas fragiliser l'Alliance et se mettent à attendre patiemment que le rapport de force idéologique change.

– **850, la chute du Refuge** : un ussan du nom de **Salus 'Crolon** décide de fuir le Refuge car il n'a plus confiance en son kaïdon, mais peu après son départ il est intercepté par des vaisseaux de l'Alliance à qui il donne les coordonnées du nouveau repère des rebelles sangheilis. Le Grand Conseil charge alors le **prophète de la Conviction Intérieure** de régler ce problème rapidement, et pour cela il mobilise une large flotte qui établit le blocus du Refuge. Après des négociations ne débouchant sur rien, le prophète ordonne l'invasion de l'installation, ce qui force le kaïdon rebelle à activer le processus de démantèlement de cette dernière. Le Refuge se décompose aussitôt en une myriade de morceaux qui forment une nouvelle ceinture d'astéroïdes dans le système Ussan, et les loyalistes supposent que les rebelles ont tous été tués dans le processus. Les restes du monde-bouclier sont considérés par l'Alliance comme des reliques déchues dont l'approche est formellement interdite à toute personne, de façon à ce que ce désastre n'ait pas de répercussion sur le moral des peuples covenants. Quant au prophète de la Conviction Intérieure est destitué pour son échec.

– **815** : se voyant arriver aux dernières années de leur vie, les hiérarques san'shyuums exercent soudain une grande pression sur les clans sangheilis et sur la Garde du Temple afin d'obtenir l'accès au Grand Temple de Sanghelios, dont ils savent qu'il contient des reliques et un savoir d'une grande importance. Mais encore une fois leur requête est refusée, ce qui fait monter la tension entre les deux peuples à tel point que des incidents éclatent un peu partout sur le territoire de l'Alliance. Pour le moment il s'agit uniquement d'actes isolés, d'altercations et de duels d'honneurs parfois injustifiés, mais les sangheilis ne s'en inquiètent pas car c'est plutôt normal dans leur culture, tandis que les san'shyuums craignent d'avoir une révolte massive à gérer. La situation devient alors difficile, imprégnée de méfiance et de doute, et les hiérarques cherchent alors un moyen d'amadouer la Garde du Temple en lui offrant une position privilégiée dans l'armée de l'Alliance. Mais Fortune fait l'erreur de confier le secret de ce projet à un jeune prophète nommé **Mras 'Klo'tah** qui ne partage pas du tout cette vision, et qui va alors organiser avec deux autres san'shyuums un complot pour renverser les hiérarques et se débarrasser en même temps de la gênante Garde du Temple. Par une série d'habiles manipulations, il provoque l'apparition d'une faction rebelle sangheili nommée le **Verdict des Cendres** (cf. [chap. III.7.3](#)). Ces rebelles décident d'éradiquer les san'shyuums avant que ces derniers ne mettent leur peuple en esclavage.

– **814** : grâce à des fuites d'informations organisées par Mras et ses complices, le Verdict des Cendres organise un attentat contre les grands prophètes et une délégation san'shyuum visitant Grande Bontée pour venir constater l'avancement des travaux. Après avoir tué bon nombre des représentants de l'Alliance, dont les hiérarques, les rebelles tentent également de capturer le vaisseau-clé forerunner mais échouent et sont tués jusqu'au dernier. Conformément aux volontés qu'avait exprimées Fortune de nombreuses fois, Mras lui succède et prend alors le titre de grand prophète du **Chagrin** avant de nommer ses deux complices grands prophètes de la **Patience** et du **Châtiment**. Une fois au pouvoir, les nouveaux hiérarques déclarent le Verdict des Cendres comme étant un mouvement **hérétique**, puis modifient le projet d'organisation militaire de l'Alliance : celui-ci prévoyait que les membres de la Garde du Temple constituent les premières troupes d'un corps d'élite nommé les Gardiens de la Foi, chargé de trouver et de protéger les reliques forerunners dispersées à travers la galaxie. Au lieu de cela, Chagrin annonce que ce corps d'élite sera nommée la Très Sainte **Inquisition des Prophètes**, formée d'individus choisis directement par les hiérarques avec comme mission supplémentaire de traquer les hérétiques, puis refuse que la Garde du Temple en fasse partie et demande sa dissolution immédiate et totale. Plutôt que de se soumettre à cette décision, la Garde s'exile à bord de sa flotte personnelle et est alors désignée hérétique elle aussi, mais pas sans avoir d'abord détruit le Grand Temple de Sanghelios.

Article détaillé : [1.2.3 Les premiers hérétiques](#), page 21

De – 814 à – 797, la Traque de Chagrin : la création des sept divisions militaires de l'Alliance est accélérée afin de mettre sur pied l'Inquisition des Prophètes et ainsi combattre les pensées hérétiques que répandent les loges du Verdict des Cendres et de la Garde du Temple. L'influence des hérétiques grandit parmi les colonies sangheiliennes, mais Sanghelios est depuis trop longtemps sous l'influence idéologique des san'shyuums pour faire autre chose que condamner ces factions rebelles et ainsi accroître encore plus la force du Jjaro parmi les clans ancestraux et les clans millénaires. Des expéditions punitives, dirigées par les premiers inquisiteurs des prophètes, sont lancées contre les colonies offrant le plus de soutien aux hérétiques, ce qui déclenche une effroyable guerre civile qui ne sera décrite dans les archives historiques que comme un juste châtiment. Ainsi, Chagrin s'est assuré d'éliminer la grande majorité des sangheilis qui soutenaient encore les anciennes traditions et qui gardaient une certaine méfiance envers le peuple san'shyuum. A la fin de cette guerre, le peuple sangheili semble entièrement soumis à la religion du Jjaro, mais en vérité les loges hérétiques sont simplement retournées se cacher partout où elles le pouvant afin de survivre à la persécution de l'Inquisition.

– **802** : la construction de Grande Bontée est achevée. Cette station devient dès lors la capitale sainte du domaine de l'Alliance covenante.



2 ^{ème} Age de la Découverte	<p>De – 797 à – 784 : à présent que les dissidents sangheilis ont été repoussés et se contentent de perturber légèrement le fonctionnement de l'Alliance, les premières expéditions d'exploration spatiales sont envoyées en amont du Bras d'Orion dans l'espoir d'y trouver le Domaine Intérieur des forerunners et les anneaux sacrés. Cet événement est l'occasion de grandes célébrations qui font oublier les horreurs de la guerre civile tout en mobilisant l'armada sangheili de manière intensive, ce qui calme quelque peu les traditionnelles guerres claniques. Rapidement, le nombre de mondes découverts se compte en milliers, mais très peu d'entre eux abritent des reliques forerunners et la plupart de ces reliques ont déjà été découvertes auparavant. Néanmoins, les hiérarques cherchent à prolonger l'enthousiasme de la population le plus longtemps possible.</p>
4 ^{ème} Age du Conflit	<p>De – 784 à – 781, la Soumission des chasseurs : la flotte de l'Alliance découvre la planète Te où elle rencontre la surprenante race des lekgolos (cf. chap. III.1.4). Cette race d'individus formés par des colonies de vers dispose de capacités remarquables, en particulier dans les activités minières grâce à une faculté de digestion moléculaire qui leur permet d'assimiler même l'adamantium forerunner. Les lekgolos avaient d'ailleurs détruit en partie plusieurs temples forerunners situés dans ce système stellaire car ils n'avaient absolument aucune idée de leur valeur technologique et encore moins de l'importance que leur accordaient les san'shyuums. Lorsque ces derniers apprennent cela, ils déclarent immédiatement les lekgolos hérétiques et ordonnent leur anéantissement par l'armée sangheili, qui débute alors l'invasion de Te mais se heurte à des combattants lekgolos extrêmement déterminés et aux grandes compétences martiales. Face à la crise spirituelle que ce conflit engendre, les hiérarques décident de nommer un officier sangheili pour un rôle de chef à la fois militaire et religieux qu'ils nomment Arbitre (cf. chap. III.6.6).</p> <p>– 781 : les lekgolos, comprenant que les temples forerunners sont de grande importance pour l'Alliance, décident de cesser les hostilités et de se soumettre pour éviter une longue et dure extermination. De leur côté, les sangheilis qui avaient peu à peu développé un grand respect pour ces adversaires à la fois forts et honorables, comprennent rapidement que les lekgolos ont compris leur erreur et réclament alors la clémence des hiérarques afin que cette civilisation soit accueillie dans l'Alliance en tant que race vassale. Cette proposition est accordée et Te devient une colonie de l'Alliance.</p> <p><i>Article détaillé : 1.2.4 La soumission des chasseurs, page 23</i></p>
1 ^{er} Age de la Conversion	<p>– 780 : l'incorporation inattendue des lekgolos oblige l'administration san'shyuum à modifier de nombreuses lois et à transformer l'organisation sociale et économique de l'Alliance. Car la vision initiale de l'avenir écrite dans le Traité de l'Union ne prévoyait absolument pas d'accepter d'autres peuples auprès des sangheilis et san'shyuums. Néanmoins la vision féodale de Sanghelios permet de faciliter ce changement de politique en créant un statut de peuple vassal qui impose à Te de fournir chaque année un nombre d'ouvriers défini par le Grand Conseil selon les besoins de l'Alliance, ce nombre étant réévalué chaque année. Il faudra cependant attendre près d'une année complète pour que ce statut soit défini avec suffisamment de précision et que les premiers ouvriers lekgolos soient enfin autorisés à quitter Te pour travailler dans les usines de Grande Bonté et de ses colonies. Plusieurs débats importants ont lieu sur la question d'intégrer des combattants lekgolos dans l'armée covenant, mais cela est interdit par les hiérarques pour des raisons de sécurité.</p> <p>– 654 : au contact des sangheilis et des san'shyuums, les lekgolos apprennent plusieurs notions qui leur étaient totalement étrangères, et en particulier celle des échanges monétaires. Souhaitant affirmer leur position dans l'Alliance, ils fondent la Banque Universelle de Te et exigent que leurs services soient rétribués, mais le Grand Conseil refuse en prétextant que cela ne faisait pas partie du contrat signé entre leurs peuples. Les lekgolos cessent alors subitement de manipuler l'adamantium et de travailler dans les usines. Des centaines d'entre eux sont emprisonnés ou exécutés pour servir d'exemple mais cela n'a aucun impact sur le reste du peuple de Te. Lorsque les forges de Grande Bonté se mettent à manquer cruellement de matériaux alors que ses besoins ne cessent d'augmenter, le Grand Conseil finit par plier. Depuis, chaque leklogo oeuvrant pour l'Alliance touche une solde qui est versée dans un compte unique à la Banque Universelle de Te, ce qui fit rapidement de cette banque l'une des plus puissantes institutions financières covenantes.</p>
5 ^{ème} Age du Conflit	<p>De – 623 à – 592, les invasions taurons : la colonie de l'Alliance Yonthe est attaquée par la race ultra-agressive des taurons (cf. chap. III.5.2). Celle-ci avait atteint assez rapidement la maîtrise des transitions sub-spatiales par ses propres moyens, débutant une expansion spatiale très importante dans lesquelles elle avait exterminé près d'une demi-douzaine de civilisations primitives ou peu avancées. Il n'y eut aucune négociation, aucun pourparlé, juste une violence aveugle qui saigna à blanc le peuple sangheili. Bien que les taurons soient technologiquement inférieurs car ayant refusé d'étudier les reliques forerunners, ils avaient un avantage numérique colossale ainsi qu'une tenacité à toute épreuve et leurs grandes aptitudes guerrières n'avaient rien à envier au peuple de Sanghelios. Tels une nuée de sauterelles, ils s'abattent sur les différentes colonies frontalières de l'Alliance qu'ils rencontrent pour massacrer leurs habitants et piller leurs ressources. Et même si pour chaque sangheili mort au combat vingt taurons étaient tués, cela ne suffisait pas à les repousser, ce qui force les covenants à adopter une stratégie de fortification défensive en espérant que l'ennemi finirait par tomber à court de soldats. Onze Arbitres (du 2^{ème} au 13^{ème}) sangheilis sont nommés et meurent au combat pour défendre le territoire de l'Alliance.</p> <p>– 592 : les conseillers militaires sangheilis admettent devant le Grand Conseil que les pertes subies face aux taurons deviennent trop importantes pour être entièrement comblées par les nouvelles générations, cela malgré les politiques de forte natalité imposées sur les clans comme à chaque période de guerre intense. Ils demandent à ce que les lekgolos soient autorisés à porter les armes et à rejoindre les forces militaires de l'Alliance. Mais étant parfaitement conscient de la situation difficile des races seigneuriales, le peuple de Te demande à négocier la solde des unités combattantes qu'il viendrait à fournir, ce qui provoque la fureur des san'shyuums et met fin au débat.</p> <p>– 588 : alors que la colonie de l'Alliance Rising Dawn est assiégée, le commandant de flotte sangheili Uthol 'Vormalee utilise les réserves d'argent de son clan pour lever une armée de chasseurs lekgolos auprès de la Banque Universelle de Te. Avec eux et les guerriers sangheilis qu'il lui restait, il libère la colonie en seulement quelques jours mais est accusé de violation du protocole et des lois de l'Alliance. Son jugement est l'occasion d'un nouveau débat sur l'incorporation des lekgolos dans l'armée, et cette fois-ci le Grand Conseil accepte les conditions de Te mais 'Vormalee et toutes les troupes qui l'ont suivis reçoivent la Marque de Désobéissance qui les oblige à mourir au combat pour laver leur honte. En quelques mois, des dizaines de milliers de chasseurs lekgolos sont équipés d'armes et d'armures pour affronter les taurons, ce qui permet de grandement fortifier les colonies frontalières et ainsi nettement mieux résister à l'envahisseur.</p> <p>De – 588 à – 561 : c'est une longue et pénible période de résistance face aux attaques incessantes des taurons. Ces derniers n'adaptent que très peu leur stratégie et se contentent de rassembler toujours plus de troupes et de vaisseaux pour essayer de percer les défenses covenantes. Plusieurs colonies sont brûlées sous les bombes ennemies ou par les épaves de vaisseaux tombant du ciel, mais restent occupées et fortifiées pour empêcher que d'autres mondes soient pris pour cibles. Finalement, après une bataille colossale à la surface et en orbite de la colonie décimée de Vyrk, plusieurs mois s'écoulent sans aucune attaque tauron et les hiérarques annoncent publiquement une victoire pour calmer la population.</p>
1 ^{er} Age du Doute	<p>De – 561 à – 411, la Région Morte : Afin de s'assurer que la guerre est bien terminée, l'armada de l'Alliance se lance dans une vaste campagne d'exploration spatiale dans la région d'où sont venues les invasions taurons. Mais elle n'y trouve que des mondes morts portant les signes d'une exploitation intensive qui a asséché leurs océans, détruit toute forme de biomasse et creusé des galeries minières profondes de dizaines de kilomètres pour extraire les ressources nécessaires à l'effort de guerre. Il faut soixante-dix ans à la flotte covenant pour découvrir les limites des ravages causés par les taurons, dont ils ne rencontrent pas le moindre vaisseau ou la moindre structure habitée. Les san'shyuums craignent alors que leur peuple ait fui cette région pour préparer sa revanche tandis que les sangheilis sont convaincus qu'ils se sont sacrifiés jusqu'au dernier par fierté guerrière. Mais ce qui provoque le plus grand trouble dans l'Alliance durant cette période, c'est le très faible nombre de structures forerunners découvertes sur ces mondes. La principale théorie émise par les théologiens san'shyuums à ce sujet est que toutes les installations que les taurons ont pu découvrir durant leurs exploitations minières intensives ont été systématiquement détruites au moyen de charges à anti-matière (cf. chap. III.5.2), mais cette hypothèse ne fut jamais communiquée au grand public.</p>

1 ^{er} Âge du Doute	<p>De – 411 à – 304 : durant plus d'un siècle, l'Alliance ne fait aucune grande découverte extérieure, qu'il s'agisse de nouvelles reliques à étudier ou de nouveaux adversaires à détruire. Cela favorise l'accroissement de la population malgré les guerres clanniques sangheilis qui retrouvent un rythme normal pour satisfaire les besoins d'affrontement, et ainsi de nombreux mondes sont colonisés en augmentant de plus en plus les moyens de production de l'Alliance. Malheureusement, les hérétiques profitent de cette période de paix et de doute pour accroître eux aussi leur puissance par des recrutements massifs qui sont suivis par des raids contre diverses installations industrielles afin d'en piller les ressources. C'est durant cette époque que le Verdict des Cendres reprend véritablement de l'ampleur en divisant de plus en plus la population sangheili qui perd peu à peu la foi, et les actions parfois très violentes et injustifiées de l'Inquisition des Prophètes ne font qu'augmenter ce phénomène. Les opérations d'assassinats et d'attentats contre le peuple san'shyuum augmentent considérablement, en visant en priorité les enfants et les jeunes adultes dans le but de réduire leur population. Vers -356, les cas de consanguinité très inquiétants forcent le Grand Conseil à remettre en application la loi de contrôle de la diversité génétique.</p> <p>– 403 : l'Alliance découvre le monde de Balaho sur lequel vit la race des unggoys (cf. chap. III.1.5). A cette époque, ces derniers sont encore très primitifs et les sangheilis les considèrent alors comme inoffensifs au même titre que d'autres formes de vie non civilisées qu'ils ont rencontré jusque là. Comme cette planète présente une atmosphère de méthane irrespirable ainsi qu'un climat glaciaire très hostile dû à une catastrophe climatique datant de plusieurs dizaines de milliers d'années, elle n'est pas colonisée et se fait peu à peu oublier par l'administration de Grande Bonté.</p>
1 ^{er} Âge de la Réclamation	<p>– 304 : Une flotte d'exploration de l'Alliance découvre le peuple des xal-kaajs (cf. chap. III.5.2), race pacifique et très avancée qui avait étudié avec attention les reliques forerunners se trouvant sur sa planète natale. De la même manière que les grands prêtres san'shyuums de Janjur Qom, ils avaient appris l'histoire des forerunners au travers d'archives soigneusement entretenues et connues de l'ensemble de son peuple. Le fait de savoir comment les forerunners s'étaient développés et avaient protégé la galaxie contre le Parasite avant de partir leur avait fait prendre conscience de l'absurdité de toute forme de conflit et du besoin de préserver l'univers. Mais ils ne comptaient pas reprendre le flambeau derrière les forerunners et c'est pourquoi ils régulaient soigneusement leur population pour vivre agréablement sans porter préjudice à leur planète ni avoir besoin de coloniser d'autres mondes, laissant le reste de la Voie Lactée aux autres peuples. Dès leurs premières entrevues avec les représentants de l'Alliance, les xal-kaajs furent considérés par les hiérarques comme des archi-hérétiques prêchant une fausse religion. En moins d'un an, leur civilisation non-violente est entièrement anéantie et bien que le nom des xal-kaajs subsiste encore vaguement dans l'Alliance au travers des quelques technologies que les covenants assimilèrent, toute leur histoire et archives furent effacées pour faire tomber leur savoir dans l'oubli.</p> <p>De – 304 à – 247, la Première Réclamation : Bien que le conflit contre les xal-kaajs ne soit pas une guerre à proprement parlé mais plutôt une campagne d'extermination sans le moindre obstacle, l'accusation d'archi-hérésie proclamée contre eux suscite une montée de ferveur parmi la population qui les considère comme des agents du Néants (cf. chap. III.3.6). Les hiérarques en place à l'époque décident alors d'utiliser cet événement comme prétexte pour annoncer le 1^{er} Âge de la Réclamation et ainsi faire sortir l'Alliance de la crise religieuse dont elle souffrait depuis des décennies. Ils nomment alors leurs successeurs, Persévérance, Modestie et Fierté qui encouragent bon nombre de célébrations à travers le domaine covenant et ordonnent aux sangheilis d'accélérer le rythme des explorations spatiales. Le subterfuge va fonctionner pendant une vingtaine d'années et faire ressurgir une certaine dévotion parmi les peuples covenants, avant que le doute ne se remette à ronger les esprits et les âmes. Persévérance et Modestie se mettent alors à organiser de fausses découvertes d'artefacts forerunners pendant des décennies afin d'éviter que les hérétiques ne regagnent trop de puissance comme durant le 1^{er} Âge du Doute. Bien que cette époque soit marquée dans les archives comme la Première Réclamation, bon nombre d'individus de l'époque n'étaient pas dupes et lui ont donné un autre nom : la Grande Dissimulation.</p> <p>– 287 : Parmi les reliques forerunners prises aux xal-kaajs se trouvent plusieurs exemplaires d'étranges engins quadripodes inactifs depuis des millénaires, mais que ni les san'shyuums ni les sangheilis ne parviennent à contrôler car elles ne comportent aucun poste de pilotage ni système de commande. Les lekgoles proposent alors d'essayer à leur manière en introduisant massivement leurs colonies de vers dans les mécanismes des quadripodes tels un réseau de nerfs pour réceptionner les signaux de leurs capteurs et commander directement leurs divers actionneurs. Le résultat dépassa les espérances des sangheilis et des san'shyuums, qui acceptèrent que les lekgoles soient chargés de contrôler ces énormes machines qui portent aujourd'hui le nom de Scarabs (cf. chap. III.9.3).</p>
6 ^{ème} Âge du Conflit	<p>De – 247 à – 182, la Terreur de Fierté : le sangheili Voor 'Doralmee, membre de la garde d'escorte, ne tolère plus les mensonges des hiérarques qu'il est chargé de protéger et décide de contacter les hérétiques du Verdict des Cendres. Il leur donne les informations nécessaires pour accomplir un attentat lors d'un déplacement officiel sur la colonie de Luminous Edge. Durant cette visite, Persévérance et Modestie sont tués et Doralmee met fin à ses jours. Le seul hiérarque survivant, Fierté, choisi pour leur succéder deux de ses amis partageant sa colère et son désir de vengeance contre les hérétiques. Ensembles, ils déclarent le début du 5^{ème} Âge du Conflit puis font pression sur le Grand Conseil afin d'augmenter considérablement le pouvoir et les moyens de la 6^{ème} division. Jusqu'à la fin de leur règne, celle-ci imposera une terreur qui ne touchera pas seulement les hérétiques mais aussi d'innombrables citoyens innocents de l'Alliance. En effet, de nombreuses personnes sont accusées à tort et, même si la peur est un sentiment étranger aux sangheilis, ces derniers se retrouvent obligés d'agir et de parler avec la plus grande prudence sous peine que cela soit mal interprété.</p> <p>– 226, 1^{ère} crise du Parasite : une nouvelle installation forerunner majeure est découverte sur le monde de Voyrag, et comme à chaque fois une délégation san'shyuum est envoyée l'explorer avec une escorte de guerriers sangheilis issus de la 6^{ème} division. A l'intérieur, ils y trouvent des objets qu'ils croient être des reliques technologiques mais qui sont en fait des cylindres d'isolement utilisés pour préserver des échantillons du Parasite à des fins scientifiques. Heureusement pour le reste de l'Alliance, l'un de ces cylindres fut ouvert peu avant que la délégation ne quitte la surface de Voyrag, et les spores qu'il contenait furent répandus dans l'atmosphère pour corrompre les jungles environnantes. Un message d'alerte est aussitôt envoyé à Grande Bonté qui envoit aussitôt une flotte de guerre afin de vitrifier la planète intégralement. Les vaisseaux de la délégation sont abattus avec leur équipage afin de s'assurer que l'infection ne puisse pas se répandre.</p> <p>– 201 : Le hiérarque Fierté est assassiné par le Verdict des Cendres dans une attaque où meurent des centaines de guerriers dans les deux camps. Son successeur, Pardon, est choisi pour ses qualités d'orateur dans une tentative désespérée d'apaiser la population par des discours rassurants, ce qui n'a que de maigres résultats. Lui et les autres grands prophètes s'enferment dans leur sanctuaire, ce qui marque le début de l'isolement du peuple san'shyuums face aux autres peuples covenants.</p>

I.1.3. Les premières réclamations

2 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>– 182 : le monde sacré de Silvah (cf. chap. III.4.7) est découvert. Bien que totalement vide, la structure forerunner qu'il abrite est la plus grande jamais découverte dans toute l'histoire de l'Alliance car elle servait de port d'attache à la flotte militaire d'Ecumène dans cette partie de la galaxie. Les hiérarques se rendent sur place pour annoncer cette découverte qui symbolise l'entrée dans un nouvel Âge de Réclamation, mais retourneront aussitôt dans leur sanctuaire par crainte d'un attentat hérétique.</p> <p>De – 182 à – 42, les conquêtes de Silvah : d'énormes ressources sont mobilisées pour coloniser le monde sacré de Silvah et en faire le principal centre d'activité économique, industriel et militaire de l'Alliance. Cela a deux effets principaux : d'abord concentrer une population extrêmement pieuse sur une même planète afin d'en faire un modèle de dévotion pour le reste du domaine covenant, puis permettre aux san'shyuums de purifier la population de la Citadelle de Grande Bonté. En effet, depuis sa construction, la capitale covenant avait quelque peu perdu de sa grandeur alors que chaque génération d'habitant respectait de moins en moins les rites religieux et les lois, ce qui avait également eu pour terrifiant effet de faciliter l'infiltration de ce lieu sacré par des agents des loges hérétiques. Un large plan de « restructuration sociale » est alors adopté par le Grand Conseil afin d'expulser des millions d'individus sur des critères religieux, économiques et juridiques pour ensuite établir des critères très strictes pour l'approbation de nouveaux résidents. La Citadelle devient alors le refuge d'une élite autant idéologique que sociale, renforçant ainsi le pouvoir du Grand Conseil et son efficacité. Dans le même temps, l'étude des quelques archives forerunners ayant subsisté sur Silvah permet de découvrir d'autres reliques et artefacts qui apportent une ère de prospérité sans précédent.</p>
7 ^{ème} Age du Conflit	<p>– 42 : une flotte d'exploration découvre une installation forerunner dissimulée dans un champ d'astéroïdes sur un système inhabitable et prévient immédiatement Grande Bonté pour qu'une délégation soit envoyée l'étudier. Mais avant que d'autres vaisseaux de l'Alliance n'arrivent, la flotte d'exploration est entièrement détruite par les forces la Garde du Temple qui investissent l'installation pour en récupérer les artefacts. Derrière eux, ils laissent un message annonçant que leur quête ne sera jamais terminée tant que les san'shyuums considéreront les vestiges des forerunners comme leur héritage, et qu'ils préféreront détruire les anneaux sacrés plutôt que de laisser les hiérarques s'en emparer. Malgré toutes les précautions prises par l'Inquisition, cette information finit par se répandre à travers le domaine covenant et provoque des affrontements aussi nombreux que violents.</p>
2 ^{ème} Age du Doute	<p>De – 42 à 115, la Malédiction de la Garde : suite aux troubles causés par le message de la Garde du Temple, le peuple covenant devient très inquiet au sujet de la réussite du Grand Voyage et de plus en plus d'individus remettent en cause le Jjaro. Des débats publics se multiplient sur de nombreuses colonies avant d'être interdits par l'Inquisition, mais cela ne fait qu'encourager les gens à discuter dans des lieux secrets où ils rencontrent parfois des agents hérétiques infiltrés. Cependant le Verdict des Cendres ne profite pas de la méfiance du peuple envers le clergé autant que dans les périodes de troubles précédentes car il doit prendre les plus grandes précautions pour ne pas compromettre ses relations avec la Garde du Temple. Cela a pour conséquence l'apparition d'une nouvelle loge hérétique nommée les Martyrs de la Garde et qui se donne pour but de forcer les san'shyuums à renoncer au Grand Voyage pour se concentrer uniquement sur une conquête militaire de la galaxie. L'existence de cette loge sera néanmoins d'assez courte durée car ses membres ne parviendront pas à mettre en place une organisation suffisamment solide pour résister aux attaques impitoyables de l'Inquisition. Il n'en reste pas moins que les affrontements qui en découlèrent eurent un effet dévastateur sur le moral du reste de la civilisation covenante.</p>
8 ^{ème} Age du Conflit	<p>115 : lors d'une patrouille de routine, un croiseur de l'Alliance découvre la présence de vaisseaux d'une civilisation inconnue en orbite de, Stovh, une planète située en plein cœur du domaine covenant. Peu de temps après qu'il ait envoyé son rapport, c'est la panique et des centaines de vaisseaux convergent vers sa position pour établir le contact avec les inconnus : il s'agit de la race des unggoys (cf. chap. III.1.5) qui depuis le premier contact en -160 ont accompli une évolution technologique prodigieuse au point de découvrir le voyage sub-spatial sans l'aide de reliques forerunners. Les flottes des deux civilisations convergent au-dessus de Stovh et envoient des ambassadeurs à la surface, mais cela se termine mal et un immense massacre est alors opéré par les forces de l'Alliance. La flotte covenante est ensuite envoyée parcourir tous les mondes connus de cette région et découvrent que les unggoys ont colonisé six systèmes stellaires différents autour de Balaho sous la pression de leur très forte natalité. Chacun de ces mondes est immédiatement placé sous blocus, puis les hiérarques ordonneront que le peuple unggoys soit réduit en esclavage et leur civilisation ramenée à l'ère industrielle, ce qui est accompli sans trop de difficulté.</p> <p>Article détaillé : 1.2.5 Ascension et chute de Balaho, page 23</p>
2 ^{ème} Age de la Conversion	<p>De 115 à 205, l'incorporation des unggoys : conformément aux désirs du Grand Conseil, les unggoys sont dépouillés de leurs colonies et de leurs technologies pour être forcés de travailler dans les usines de l'Alliance à travers tout le domaine covenant. Leur grande intelligence et leur vitesse de reproduction en font d'excellents ouvriers et techniciens qui se mettent à peupler les principales colonies covenantes pour décharger le peuple sangheili des tâches les plus ingrates, lui permettant de se consacrer presque exclusivement aux affaires guerrières. C'est le début d'une nouvelle ère de régression culturelle pour les sangheilis qui se mettent à dépendre de plus en plus de l'Alliance pour subvenir à leurs besoins en ressources et en services, mais les unggoys se mettent à régresser considérablement eux aussi à cause des conditions dans lesquelles on les oblige à vivre. Et bien qu'il soit nécessaire de construire de nombreuses structures et aménagements spéciaux pour permettre aux unggoys de vivre sur les colonies et vaisseaux de l'Alliance en dépit de leur besoin de respirer du méthane, cela est considéré comme un maigre prix à payer pour bénéficier d'une main-d'œuvre si facile et si abondante. Et en effet, la quantité de richesse produite sur le domaine se met à croître d'année en année avec une vitesse dépassant toutes les espérances, tandis que la conquête spatiale continue avec quelques découvertes de reliques mineures. Mais les sangheilis ne sont pas le seul peuple à subir une régression culturelle : les unggoys eux-mêmes vont évoluer différemment selon leurs conditions de vie mais surtout selon la nature des tâches qui leur sont imposées. Ceux qui occupent des postes de maintenance technique ou tout autre travail un tant soit peu intellectuel vont maintenir une certaine intelligence, mais qui sera tout de même grandement diminuée par rapport à leurs ancêtres. De l'autre côté, ceux qui effectuent des tâches répétitives et essentiellement manuelles connaissent un abrutissement si fort que leur physiologie en est affectée, et malheureusement ce deuxième groupe représente la vaste majorité des unggoys mis en esclavage par l'Alliance. C'est ainsi qu'apparaissent deux embranchements de la race unggoys : les bungias et les indius.</p>
9 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 205 à 476, l'extermination des shinaris : L'Alliance rencontre la Coalition, une alliance de plusieurs races extraterrestres contrôlant une vaste région du bras d'Orion. Mais lorsque les premières négociations débutent entre les représentants de la Coalition et ceux de l'Alliance, les san'shyuums découvrent que le peuple des shinaris (cf. chap. III.5.2) possède des capacités télépathiques qu'il utilise pour manipuler ses alliés. L'Alliance tente de dévoiler cette vérité aux autres races de la Coalition, mais les shinaris sabotent alors les négociations pour déclencher une guerre meurtrière de plusieurs siècles ne pouvant s'achever que par l'extermination totale d'un des deux camps. Les combats sont extrêmement difficiles en raison des tactiques de guérilla employées par l'ennemi, et qui sont d'autant plus meurtrière grâce aux diverses technologies dont ils disposent, en particulier le camouflage optique et le pylône de furtivité. Trente-quatre Arbitres (du 19^{ème} au 63^{ème}) sont nommés et tués lors de cette guerre. Une fois la victoire obtenue, toute mention des shinaris dans les archives de l'Alliance est très largement marquée d'insultes et de reproches. Le nom même de shinari devient une insulte commune parmi les peuples covenants pour désigner quelqu'un de particulièrement lâche qui utilise les méthodes les plus méprisables pour vaincre son adversaire.</p>

3 ^{ème} Age du Doute	<p>De 476 à 564 : il faut des décennies à l'Alliance pour se remettre des ravages de la guerre contre les shinaris, ce qui ralentie considérablement la conquête spatiale et apporte une sombre période marquée de deuil et d'insatisfaction. Plusieurs fois, le Grand Conseil ordonne la reprise des expéditions d'exploration mais à chaque fois les vaisseaux sont rappelés en urgence pour contrer des attaques de loges hérétiques cherchant à profiter de ce moment de faiblesse.</p> <p>511 : le Verdict des Cendres parvient à reproduire la technologie shinari des pylônes de furtivité et s'en sert alors pour dissimuler ses bases d'opération aux radars des vaisseaux de l'Alliance. Les cellules hérétiques commencent à s'installer de plus en plus près des mondes habités et les raids se multiplient.</p> <p>525, la Grande Perte : afin de rassurer la population sur leur progression vers le Grand Voyage, une grande cérémonie religieuse est organisée sur Silvah en rassemblant les hiérarques et un millier de hauts dignitaires san'shyuums. Mais malgré les lourdes mesures de sécurité mise en place, une attaque conjointe du Verdict des Cendres et de la Garde du Temple permet à un vaisseau hérétique de percer les défenses spatiales pour aller s'écraser sur le lieu de l'évènement. Le peuple san'shyuum perd ainsi ses meilleurs éléments, tant sur le plan intellectuel que sur celui du patrimoine génétique, et s'enferme dans des résidences ultra-sécurisées sous la protection des soldats de l'Inquisition. Les cas de consanguinité se multiplient à nouveau, accélérant la dégénérescence de la race, mais les autorités de contrôle des naissances sont obligées de se montrer plus tolérantes pour éviter l'effondrement.</p>
3 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>564 : un groupe d'exploration découvre dans le système Diorus l'épave d'un vaisseau forerunner dérivant à proximité d'une étoile depuis l'époque de la guerre contre le Parasite, ses boucliers de protections le protégeant des radiations solaires tout en étant alimentées par elles dans un cycle sans fin. Toutes les tentatives d'approcher l'épave échouent et causent la perte de nombreux vaisseaux avec leurs équipages, et beaucoup de covenants voient là une épreuve destinée à choisir un héros élu par les dieux à la manière de la légende arthurienne de l'Épée du Rocher. Oubliant la menace des hérétiques face à l'importance de ce moment, les hiérarques se déplacent jusqu'au système stellaire où se trouve l'épave et utilisent l'une des reliques forerunners en leur possession pour communiquer avec son ordinateur de bord. Ils en extirpent les bribes d'une communication enregistrée entre le Didact et le capitaine du vaisseau à la dérive, durant les derniers instants qui ont précédé l'activation des Halos. La mention des anneaux sacrés apportent une joie considérable aux hiérarques qui utilisent alors cet enregistrement pour montrer au peuple de l'Alliance qu'ils sont dans la bonne direction.</p> <p>De 564 à 582, les prétendants de Diorus : l'Inquisition ne parvient pas à dissimuler les coordonnées de l'épave du vaisseau forerunner et d'innombrables croyants et hérétiques se rendent alors dans le système Diorus afin d'approcher la relique. Cela donne lieu à de nombreux affrontements allant de la simple bagarre à des escarmouches navales rassemblant parfois quelques dizaines de vaisseaux. Durant ces années, des centaines de milliers de civils et de soldats meurent en martyr pour une cause ou pour une autre sans que personne ne parvienne à approcher l'épave à moins de quinze millions de kilomètres. Avec les années, les tentatives deviennent de moins en moins nombreuses mais la fascination des peuples covenants reste intacte.</p> <p>576 : après un siècle d'attente et de négociations avec le Grand Conseil, la banque de Te comprend que l'Alliance ne payera jamais la lourde dette qu'elle a accumulée pour obtenir l'aide des Iekgolos durant la guerre contre les shinaris, à moins d'y être forcée. Elle impose alors une taxe sur ses échanges avec les autres peuples covenants. Ne voulant pas d'une nouvelle guerre contre les Iekgolos qui ne ferait qu'affaiblir considérablement l'Alliance, les hiérarques laissent la population subir cette taxe pendant sept ans avant de finalement payer le reste de la dette avec de l'argent levé par un nouvel impôt nommé « Participation exceptionnelle ». Durant cette période, les citoyens de l'Alliance ont donc été taxés deux fois, ce qui fut particulièrement dur pour les esclaves unggoy. Mais tandis que les Iekgolos ont rétabli leurs prix suite au remboursement de la dette, la participation exceptionnelle ne fut jamais supprimée et reste encore en application au début de la guerre contre les humains en 2525. Même si du point de vue de l'administration cette taxe a conservé son nom d'origine, dans les colonies on l'appelle familièrement « la part de Te ».</p>
4 ^{ème} Age du Doute	<p>582 : comprenant qu'elle ne pourra jamais atteindre l'épave forerunner de Diorus, la Garde du Temple mobilise toute sa flotte afin de le détruire. Elle y parvient non pas en perçant son bouclier de protection mais en la déviant de son orbite afin qu'elle soit définitivement engloutie par le soleil autour duquel elle tournait. La disparition de cette relique est durement ressentie sur tout le domaine covenant et même la loge du Verdict des Cendres condamne cet acte, ce qui met de la distance entre elle et la Garde du Temple.</p> <p>De 582 à 724 : la conquête spatiale se poursuit avec peu de découvertes intéressantes et aucun autre artefact forerunner à étudier, ce qui laisse les peuples covenants effondrés. Beaucoup de sangheilis et de san'shyuums se mettent à croire que les dieux les ont définitivement abandonnés et qu'il n'y a plus de salvation possible, tandis que d'autres se perdent dans des actes de foi allant de l'auto-mutilation à l'exile volontaire en passant par les prédications dans les lieux publics ou encore les offrandes aux dieux. Et bien que cette période soit l'une des plus sombres qu'ait connue l'Alliance, la loge hérétique du Verdict des Cendres n'en profite pas autant qu'elle le pourrait et ordonne à ses agents de se limiter aux actions strictement nécessaires à leur survie, établissant ainsi une trêve de principe avec l'Alliance.</p> <p>643 : afin d'accroître le dévouement religieux des unggoy et diversifier leur utilisation, l'Inquisition reçoit l'autorisation de recruter les plus pieux d'entre eux afin d'en faire des Diacres qui devront répandre la foi du Jjaro à travers le domaine de l'Alliance tout en espionnant les peuples covenants. Les premiers résultats sont extrêmement encourageants car ce rôle devient le seul moyen pour les unggoy d'accéder à un mode de vie à peu près acceptable et de recevoir un peu de respect de la part des races seigneuriales. Ceux d'entre eux qui deviennent diacres font alors preuve d'un dévouement sans borne afin d'afficher leur reconnaissance, et rapidement le peuple unggoy abandonne presque totalement ses anciens rites tribaux pour adopter le Jjaro.</p>
4 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>724 : découverte de la planète Ellevion, dont la surface entièrement recouverte d'eau dissimule une multitude de structures forerunners à plusieurs kilomètres de profondeur, dans un assemblage qui ressemble à une ville. Cette fois-ci, l'Inquisition parvient à garder les coordonnées de ce monde secrètes grâce aux diacres unggoy présents à bord des vaisseaux du groupe d'exploration, car ceux-ci préviennent Grande Bonté à temps pour contenir l'information. Les hiérarques arrivent peu après avec leur flotte personnelle et atteignent le site au moyen de navettes de transport lourdement renforcées pour supporter la pression, mais les structures refusent obstinément de s'ouvrir malgré toutes leurs connaissances et toutes leurs prières. Après des mois de tentatives, ils finissent par abandonner et retournent à Grande Bonté pour annoncer la découverte au reste de l'Alliance en prenant garde de raconter leur échec, cela afin de créer un nouvel Âge de la Réclamation.</p> <p>De 724 à 780 : grâce au regain d'espoir apporté par la découverte d'Ellevion, l'Alliance sort de son engourdissement et retrouve une activité forte. Et bien que le rythme des conquêtes spatiales reste stable, aucun évènement majeur ne vient perturber le moral de la population.</p> <p>777, l'émergence de Doisac : sur le lointain monde de Doisac, inconnu de l'Alliance, le peuple des jiralhanaes (cf. chap. III.1.10) découvre le voyage subspatial au moyen de reliques forerunners et débute la colonisation de planètes voisines.</p>
10 ^{ème} Age du Conflit	<p>780, 1^{er} soulèvement unggoy : par l'influence de leurs diacres, de plus en plus d'unggoys apprennent l'histoire de l'Alliance et se mettent à protester contre les conditions d'esclavage que leur ont imposées les races seigneuriales. Des centaines de rebelles sont alors exécutés en place publique pour faire des exemples, mais cela encourage d'autres soulèvements de plus en plus massifs lorsque plusieurs diacres se joignent aux protestations, créant un mouvement qui se propagera sur bon nombre de colonies. L'Inquisition opère alors une purge de ses agents unggoy tandis que des troupes militaires se chargent de mater le soulèvement dans le sang, avec la bénédiction du Grand Conseil. Une fois le calme revenu, celui-ci réfléchit à un moyen de contenir l'envie de révolte du peuple de Balaho tout en limitant leur population qui grandit beaucoup plus vite que celle de tous les autres peuples covenants. Car même si beaucoup d'esclaves meurent au travail à cause d'accidents ou simplement par leurs conditions de vie, leur taux de natalité est cinq à dix fois plus important selon les estimations. De nouvelles lois sont alors votées pour que les esclaves unggoy puissent être exécutés pour une large liste de motifs, mais aussi pour que les mâles et femelles soient séparés en permanence, excepté durant une courte période de l'année où ils seront autorisés à se reproduire. Cela n'impacte pas la population de Balaho qui devrait s'auto-gérer d'elle-même à partir des ressources qui lui sont attribuées.</p>

11 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 780 à 782, la bataille d'Yiloh : un groupe d'exploration découvre une nouvelle épave de vaisseau forerunner écrasée à la surface de la planète glaciale Yiloh, mais il est anéanti par la flotte de la Garde du Temple peu après avoir prévenu Grande Bonté. Les hiérarques mobilisent alors toute l'armada pour empêcher que le désastre de Dorius se reproduise, ce qui débute un affrontement sanglant de deux ans pour le contrôle de l'épave. C'est la première fois que ces deux factions s'affrontent aussi longtemps au même endroit, et l'Alliance apprend alors beaucoup de choses sur ce qu'est devenue la Garde du Temple depuis son exil et sur les ressources qu'elle a obtenues depuis, en particulier le fait qu'elle peut téléporter des guerriers directement sur le champ de bataille avec une précision remarquable, même si ses vaisseaux se trouvent à des millions de kilomètres. Grâce à cette technologie qui ne peut être que d'origine forerunner, la Garde parvient à garder le contrôle de l'épave jusqu'à ce que ses techniciens aient terminés de démanteler tout le matériel qui pouvait être récupéré à l'intérieur avant de le téléporter sur ses propres vaisseaux. Une fois cela terminée, elle quitta la zone de combat en laissant à l'Alliance une coque presque intégralement vide où il n'y avait rien à récupérer, ce qui est tout de même présenté comme une victoire par les hiérarques.</p>
3 ^{ème} Age de la Découverte	<p>De 782 à 866 : bien que l'épave forerunner d'Yiloh ait été entièrement pillée par la Garde du Temple, les deux années d'affrontements contre ces hérétiques ont permis de récupérer plusieurs des technologies installées sur leurs armures, leurs armes ou leurs vaisseaux. L'Alliance se met alors à analyser ces objets pour les reproduire dans ses propres usines, mais de façon imparfaite comme elle le fait toujours. Cela provoque un accroissement de l'activité sur l'ensemble du domaine covenant et apporte une grande prospérité.</p> <p>840, début de l'Ere Sombre jiralhanae : sur Doisac et ses trois colonies, une violente guerre civile éclate soudain entre les factions jiralhanae et provoque un cataclysme nucléaire qui ramène leur civilisation à l'ère médiévale. Les colonies sont entièrement détruites et les survivants de Doisac s'organisent en clans de guerriers qui se méfient de toute forme de technologie avancée.</p>
12 ^{ème} Age du Conflit	<p>866 : le Verdict des Cendres parvient à reproduire la technologie de camouflage optique des shinaris et organise alors une vaste opération d'assassinats coordonnées à travers les colonies covenantes. En sept jours, plus de huit cent san'shyuums sont tués malgré toutes les mesures de sécurité en place. L'Inquisition parvient cependant à capturer plusieurs guerriers hérétiques équipés de cette nouvelle technologie et commence à la reproduire pour ses propres combattants.</p> <p>De 866 à 1112, la Guerre des Ombres : la soudaine apparition du camouflage optique révolutionne le domaine de la stratégie militaire covenante, forçant les officiers sangheils de toutes les factions à trouver les meilleurs moyens d'utiliser cette retouable technologie mais aussi de s'en protéger. Durant les premières années du conflit, le Verdict des Cendres bénéficie d'un net avantage qui lui permet d'éliminer de nombreux autres san'shyuums avant que l'Inquisition ne parvienne à reprendre le dessus. A nouveau, le peuple san'shyuum s'isole dans la terreur durant une longue période et subit encore plus les désastres de la consanguinité, achevant le phénomène de lente transformation physique qui leur donne finalement l'apparence qu'on leur connaît aujourd'hui. Cela aura également un énorme impact sur le moral de la population qui, n'étant plus au contact de ses prophètes, voit sa foi diminuer tandis que tout le monde se met à redouter le prochain attentat. Les Arbitres nommés durant cette période (du 92^{ème} au 115^{ème}) auront chacun un impact de plus en plus grand par la grandeur de leurs actions et de leurs morts, surtout grâce aux cérémonies données par les hiérarques en leur honneur afin d'essayer de maintenir la ferveur du peuple. En raison de l'absolue nécessité de défendre le territoire contre les hérétiques, il n'y a presque plus aucune mission d'exploration autorisée et l'Alliance entre dans une sombre période d'immobilisme où la population craint en permanence d'être tuée par des dommages collatéraux d'explosions ou d'affrontements.</p> <p>934 : le Verdict des Cendres effectue une attaque massive contre la banque universelle de Te et parvient à en retirer d'énormes quantités d'argent non sans perdre plusieurs milliers de guerriers. C'est la première fois qu'un braquage contre cette banque réussit, et le peuple lekgolo prend alors conscience qu'il pourrait bien perdre toutes ses richesses d'un seul coup si un ennemi suffisamment fort venait à frapper. Plusieurs succursales fortifiées sont alors créées sur diverses colonies de l'Alliance et la richesse de Te est distribuée entre elles.</p> <p>955, 2^{ème} soulèvement unggoy : sur la colonie de Bloody Patience, des esclaves unggoy sont utilisés pour déminer une zone industrielle piégée par le Verdict des Cendres après un de leurs raids, et plus de trois cent d'entre eux meurent dans l'effondrement de différents bâtiments. Cela provoque une vague de colère qui s'étend à quatre autres mondes et plusieurs stations spatiales avant que l'armée n'intervienne, mais entretemps la population civile des sangheils et lekgolos s'étaient organisés en milice pour exterminer toute présence unggoy. Cet événement est à peine inscrit dans les archives historiques, tant cette période était marquée par la lutte contre les hérétiques.</p> <p>1024 : Sur la lune d'Eayn dans le système Y'Deio encore inconnu de l'Alliance, le peuple keg-yarn (cf. chap. III.1.7) atteint l'ère spatiale sans avoir accès à la moindre technologie forerunner et découvre que l'une des planètes de son système, E'klyn, est habitable. Les premières explorations découvrent une structure forerunner de grande taille renfermant plusieurs artefacts technologiques de haute valeur qu'ils ramènent sur Eayn. Ces artefacts deviennent la cause d'une profonde séparation dans la société keg-yarn qui se divise entre Conformistes et Réformateurs, les premiers souhaitant interdire l'utilisation de ces objets tandis que les seconds veulent favoriser leur emploi et même leur reproduction.</p> <p>1052 : les conformistes keg-yarns embarquent sur de grands vaisseaux spatiaux pour se rendre sur E'klyn afin de s'installer autour de la structure forerunner. Ils y rapportent tous les artefacts qu'ils avaient réussi à préserver de l'avarice des Réformateurs et décident de revenir à une existence plus simple, se donnant pour mission de protéger l'accès de l'installation forerunner à quiconque n'en serait pas digne. Les Réformateurs débute alors une campagne de persécution contre ces exilés au travers de raids meurtriers mais, en raison de l'effondrement moral de leur société, ils ne parviennent pas à reprendre les artefacts d'E'klyn. A partir de cette date, les deux populations vont suivre des chemins très différents qui les mèneront vers deux modèles de société totalement différents.</p> <p>Article détaillé : 1.2.6 La guerre civile keg-yarn, page 25</p> <p>1099 : la 2^{ème} division des armées de l'Alliance, jusque-là nommée les « troupes d'infiltration », sont équipées massivement de camouflages optiques et rebaptisées les « troupes furtives ». Cela change considérablement le rapport de force avec le Verdict des Cendres dont les attaques deviennent alors moins fréquentes mais plus réfléchies.</p>



I.1.4. Les peuples rivaux

13 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 1112 à 1124, les Guerres de Palamok : l'Alliance découvre le monde de Palamok et ses étranges habitants insectoïdes géants, les yanme'es (cf. chap. III.1.6). Des reliques forerunners sont enfouies au plus profond de plusieurs des ruches de cette civilisation et c'est pourquoi, après plusieurs tentatives infructueuses de communiquer avec elle, l'armée de l'Alliance mène une offensive majeure contre les yanme'es. Ce conflit fut bref mais d'une extrême violence car les yanme'es ne connaissaient ni la fatigue ni la peur, attaquant sans cesse les positions covenantes en mourant par millions pour tenter de les submerger par le nombre. Trois Arbitres (du 116^{ème} au 118^{ème}) sont nommés pour mener les troupes.</p> <p>1124 : Grâce à la capture d'une reine yanme'es sur Palamok, les san'shyuums inventent une technologie permettant aux lekgoles d'adapter leur télépathie pour communiquer avec ces insectes géants. Ils expliquent ainsi à la reine les raisons pour lesquels ils ont envahi sa planète et lui proposent une trêve qu'elle accepte, pour organiser une rencontre avec toutes les autres reines yanme'es de Palamok afin de négocier la paix. Non seulement les san'shyuums obtiennent l'accès aux reliques forerunners enterrées sous la surface de ce monde, mais ils parviennent également à convaincre les reines de rejoindre l'Alliance avec leur peuple.</p> <p>Article détaillé : I.2.7 Les Guerres de Palamok, page 26</p>
3 ^{ème} Age de la Conversion	<p>De 1124 à 1140, incorporation des yanme'es : bien que les yanme'es soient nettement moins intelligents que les unggoy avant leur conversion, ils ont une obéissance aveugle envers leurs reines, ce qui veut dire qu'ils serviront l'Alliance sans discuter tant que leurs reines iront dans ce sens. Les prophètes san'shyuums utilisent alors tout leur pouvoir de persuasion et de manipulation afin de s'assurer que les reines yanme'es soient totalement coopératives. Elles sont donc d'abord converties au Jjaro, puis rassemblées sous la forme d'une Assemblée Royale sur Palamok avant que les premiers groupes d'ouvriers et de soldats yanme'es soient introduits sur les colonies de l'Alliance. Leurs facultés d'apprentissage et d'adaptation en font rapidement des techniciens très prisés par l'armée et les citoyens des classes aisées qui peuvent payer leurs services. Cela leur donne techniquement un bien meilleur statut social que celui des unggoy, cependant leur absence quasi-totale de personnalité fait qu'ils n'en profitent pas et seules les reines s'enrichissent réellement grâce à cette alliance.</p>
4 ^{ème} Age de la Découverte	<p>De 1140 à 1207 : l'introduction de plus en plus massive des yanme'es sur les colonies et stations spatiales de l'Alliance apporte de nombreuses améliorations technologiques au fur et à mesure qu'ils interviennent sur des équipements de plus en plus complexes et importants. La prospérité des autres peuples covenantes augmente alors, y compris pour les unggoy qui bénéficient indirectement de meilleures conditions de vie par surabondance des ressources. Les conquêtes spatiales se multiplient à nouveau et apportent encore plus de progrès technologiques grâce aux quelques reliques mineures qui sont rapportées.</p> <p>1170, le cadeau de Topal : sur la station-lune Shallow Respect, une fuite des réservoirs de méthanes servant aux zones de vie unggoy provoque la panique d'un essaim d'une centaine d'ouvriers yanme'es qui se mettent à parcourir les zones environnantes de manière agressive. Ils sont presque immédiatement abattus par les forces de sécurité et les civils sangheilis armés qui se trouvaient là, sauf que personne ne sait ce qui les a poussés à agir ainsi et la population se met alors à craindre que le peuple yanme'e tout entier soit en train de se rebeller contre l'Alliance. Une purge systématique est alors opérée dans toute la station-lune avant que les raisons de l'incident ne soient finalement découvertes. Cela provoque une difficile négociation entre le Grand Conseil et l'Assemblée Royale yanme'e qui obtient une compensation sous la forme d'un monde tropical inhabité, baptisé Topal, que les reines sont autorisées à coloniser intégralement et d'administrer comme il leur plaît.</p>
14 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 1207 à 1242, la guerre des reines renégates : voyant les larges bénéfices que tire l'Alliance de ses nouveaux vassaux yanme'es, la loge du Verdict des Cendres profite de l'aide fournie à la colonisation de Topal pour envoyer plusieurs de ses agents prendre contact avec les sept reines qui ont été choisies pour s'installer sur ce monde. Trois d'entre elles partagent leur méfiance envers les san'shyuums ainsi que leur désir de liberté afin de pouvoir coloniser n'importe quelle autre planète sans demander leur autorisation, et acceptent donc secrètement de se joindre aux hérétiques. Leur changement d'allégeance apparaît au grand jour quelques mois plus tard lorsque l'un des hiérarques est assassiné par leurs guerriers yanme'es et que les ruches de Topal se lancent alors dans une guerre semblable à celles qui régnaient sur Palamok avant l'arrivée de l'Alliance. L'armée covenante est immédiatement mobilisée afin de mater cette rébellion, mais les reines renégates se sont déjà enfuit avec la loge du Verdict des Cendres pour s'installer chacune sur l'un de leurs repères secrets. La vitrification de Topal est brièvement évoquée devant le Grand Conseil avant d'être refusé catégoriquement à la fois par les hiérarques et par la Chambre Militante sangheili qui souhaite réprimer cette révolte dans le sang. Cela débouche sur une longue guerre où la colonie de Topal occupera une place centrale, mais qui s'étendra également à d'autres mondes alors que les hérétiques et leurs nouveaux alliés se mettent à effectuer des raids de plus en plus violents. Deux Arbitres, le 119^{ème} et le 120^{ème}, seront nommés durant cette guerre.</p> <p>1222 : Topal est entièrement pacifiée et sa colonisation par les reines loyalistes reprend sous une surveillance accrue de l'Inquisition.</p>
5 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>De 1242 à 1342 : un vaisseau d'exploration découvre sur un monde volcanique inhabitable les ruines d'une ancienne structure forerunner détruites durant un cataclysme d'ampleur planétaire, et sur lesquelles se trouvent des gravures représentant, en outre, l'un des anneaux-mondes du programme HALO. Ces ruines sont ramenées à Grande Bontée pour être installées dans le sanctuaire privé des san'shyuums qui l'étudieront longuement avant de faire une annonce publique qui déclenchera un nouvel Âge de la Réclamation. Ces gravures semblent prouver que les peuples covenantes sont sur le bon chemin et que le Grand Voyage n'est plus très loin. Cela provoque une augmentation considérable de nouvelles recrues sangheilis pour participer à la conquête spatiale, et cela malgré les raids hérétiques qui causent toujours de sérieux dégâts et pertes de ressources mais de moins en moins fréquemment.</p>
4 ^{ème} Age de la Conversion	<p>1342 : une mission d'exploration découvre le système d'Y'Deio et y rencontrent d'abord les descendants des Réformateurs keg-yarns qui ont lentement évolué pour devenir le peuple kig-yar (cf. chap. III.1.8). Celui-ci accepte sans condition de rentrer dans l'Alliance en tant que race vassale, craignant d'être anéanti par les puissants vaisseaux de l'Alliance. Puis les sangheilis se rendent sur E'klyn pour rencontrer les conformistes keg-yarns, mais ces derniers refusent de leur donner accès aux reliques forerunners qui s'y trouvent. Après une bataille où les keg-yarns se battent courageusement et honnorablement mais finissent par s'avouer vaincus, les sangheilis leur montre le plus grand respect non seulement en se portant garants de leur entrée dans l'Alliance mais également en assurant la relocalisation de toute leur population sur le monde vierge de Tleova, renommé O'Neayn (cf. chap. III.4.1), afin qu'ils soient à l'abri de la persécution kig-yar. Depuis, les keg-yarns ont une dette d'honneur éternelle envers les sangheilis et sont leurs alliés les plus fiables après les combattants lekgoles. L'Alliance leur donne dix ans pour reformer leur civilisation avant de commencer à devoir fournir un tribut de guerriers aux armées covenantes.</p> <p>Article détaillé : I.2.8 La double conversion, page 27</p> <p>De 1342 à 1378, incorporation des kig-yars et keg-yarns : les peuples d'Eayn et d'O'Neayn sont tous deux mis à contribution presque uniquement pour servir dans les armées de l'Alliance en raison de leurs grandes compétences martiales, chacun dans des disciplines différentes. Très peu sont envoyés travailler dans les unises car leur faible constitution physique en fait de piètres ouvriers par rapport aux unggoy qui occupent déjà une large partie des effectifs. La flotte kig-yars, vaste mais fragile, est également mise à contribution en étant massivement équipée de moteurs sub-spatiaux afin de participer aux missions d'exploration sous le contrôle de l'Inquisition : des diacres unggoy sont affectés à chaque bâtiment et dans chaque quartier d'habitation kig-yar ou keg-yarns afin de surveiller leurs occupants tout en diffusant la croyance du Jjaro parmi eux. Il apparaît néanmoins très vite que les kig-yars gardent un esprit indépendant et acceptent de respecter la religion covenante uniquement pour éviter de recevoir des sanctions, tandis que les keg-yarns se convertissent très largement, parfois en faisant coïncider le Jjaro avec leurs traditions tribales. De plus, les kig-yars se mettent à chercher la moindre faille leur permettant de piller les ressources de l'Alliance pour leurs propres profits, créant les plus énormes réseaux de contrebande de tout le domaine.</p>

4 ^{ème} Age de la Conversion	<p>De 1378 à 1385 : La revanche d'O'Neayn : avec l'aide du Verdict des Cendres, un clan keg-yarn obtient les coordonnées stellaires d'Eayn et organise aussitôt une réunion avec les représentants des autres clans afin d'organiser une revanche contre leurs cousins kig-yars. Chaque clan accepte d'envoyer deux à cinq de ses guerriers les plus forts et les plus déterminés pour former un groupe d'attaque-suicide, équipé d'armures et d'armes fournies par l'Alliance covenant, qui sont envoyés sur Eayn en infiltrant un vaisseau-cargo. Une fois sur place, ils se séparent en binômes à travers la capitale et accomplissent des opérations de terreur qui font rapidement des milliers de victimes sans que les forces de sécurité ne parviennent à les attraper. Le gouvernement d'Eayn tente plusieurs fois de faire passer l'affaire devant le Grand Conseil pour obtenir une sanction contre les kegs-yarns, mais la Chambre Militante s'y oppose en argumentant qu'il s'agit là d'une affaire des mondes d'origine et que l'Alliance n'a pas à intervenir sauf si elle est menacée directement, ce qui n'est pas le cas. Même en unissant leurs forces, les trois guildes kig-yars mettront sept ans pour traquer et éliminer jusqu'au dernier de ces « chasseurs fantômes », ce qui cristallise la haine entre les deux peuples.</p>
15 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 1385 à 1390, 1^{ère} Croisade Pirate : au fur et à mesure que les générations se succèdent, le peuple kig-yar est de moins en moins effrayé par la puissance militaire de l'Alliance et a appris à s'en protéger de nombreuses manières comme le font les hérétiques. De plus en plus d'individus se mettent à protester contre les termes du contrat de vassalisation de leur peuple, en particulier contre les lois réduisant les libertés de déplacement et de commerce. Après plusieurs réunions, les sept seigneurs pirates kig-yars unissent leurs forces pour mener des raids majeurs contre les installations militaires de l'Alliance parmi les plus vulnérables. Les pertes matérielles sont colossales et pendant cinq ans les sangheilis s'obstinent à vouloir régler le problème par la force tandis que les autorités locales d'Eayn condamnent officiellement chaque action des pirates tout en les soutenant en secret. Un Arbitre, le 121^{ème}, est nommé en 1387 afin de mettre fin au conflit, mais se retrouve à pourchasser des ombres. Trois ans plus tard, le Grand Conseil est finalement forcé de plier en élargissant les droits des peuples vassaux après qu'un sabotage ait fait exploser l'une des plus grosses fonderies de Grande Bonté, détruisant presque trois niveaux de l'installation.</p>
5 ^{ème} Age de la Découverte	<p>De 1390 à 1478 : Grâce à l'aide de la flotte kig-yar et les plus grandes libertés de mouvement dont elle bénéficie, les conquêtes spatiales accélèrent considérablement en apportant avec elles leur lot de découvertes technologiques grâce à quelques artefacts forerunners mineurs. Malheureusement, beaucoup des artefacts trouvés par des vaisseaux kig-yars isolés se retrouvent d'abord sur le marché noir, ce qui oblige l'Inquisition covenant à recruter des agents de ce même peuple afin d'avoir accès aux renseignements de leur guilde des espions, afin de traquer les reliques égarées. Le commerce civil se met à exploser, que ce soit au niveau des échanges légaux ou illégaux, ce qui profite à tous les peuples covenants mais surtout aux legkoles et aux kig-yars.</p> <p>1392, 3^{ème} soulèvement unggoy : voyant que les kig-yars sont parvenus à faire évoluer les droits des peuples vassaux de l'Alliance par le combat, les unggoy se mettent à organiser en secret un soulèvement massif en misant sur leur nombre. La caste des érudits se met à envoyer des messages codés à travers les colonies et les stations spatiales pour coordonner le jour du soulèvement, mais malheureusement un diacre de Silvah intercepte l'un des messages et prévient aussitôt l'Inquisition. Celle-ci met alors l'armée en alerte, cependant beaucoup d'officiers sangheilis font l'erreur de sous-estimer la détermination et le nombre d'unggoys participant au soulèvement. Dès les premiers affrontements, des milliers de guerriers de l'Alliance sont tués par une marée de corps qui les submerge. Après plusieurs jours, unggoy ont fait près de trois millions de victimes en perdant néanmoins plus de vingt fois ce chiffre. Une fois le soulèvement écrasé par une mobilisation générale, le Grand Conseil accepte le fait qu'il est nécessaire d'abolir l'esclavage des unggoy pour faire d'eux un allié au même titre que les autres peuples vassaux, mais décide de ne pas l'annoncer immédiatement pour ne pas donner l'impression d'avoir cédé une fois de plus à la pression populaire.</p> <p>De 1395 à 1402, 1^{ère} Guerre des Guildes : en raison du rôle primordial qu'elle a joué dans l'obtention de nouveaux droits pour les kig-yars, la guilde des pirates voit son pouvoir grandir considérablement par le biais d'un large afflux de nouvelles recrues. Ses rivaux, la guilde des espions et la guilde des marchands, complotent alors contre elle afin d'affaiblir son pouvoir. Pour cela, elles vont d'abord fournir des renseignements à l'Inquisition pour faire échouer des raids ou intercepter des cargaisons, puis font grimper les taxes sur la contrebande en justifiant cela par l'augmentation des risques. Peu à peu, la guilde des pirates retrouve une activité normale principalement par la reprise d'affrontements internes sous l'effet de la concurrence. Cette guerre n'ayant pas eu d'effet particulièrement visible aux yeux de l'Alliance, elle n'est pas considérée comme un conflit majeur dans les archives covenants.</p> <p>1453 : le Grand Conseil abolit officiellement l'esclavage et donne au peuple de Balaho le statut de vassal, en présentant cela comme un acte de clémence volontaire et non pas pris sous la contrainte. Des célébrations ont lieu à travers tout le domaine covenant tandis que les unggoy retirent leurs chaînes et peuvent à nouveau vivre sans séparation des sexes, ce qui provoque d'ailleurs une soudaine explosion des naissances. Cependant, cette liberté a un prix car ils doivent désormais payer leur nourriture et leurs logements avec l'argent qu'ils gagnent en travaillant dans les usines, et leurs salaires sont nettement plus faibles que ceux donnés aux autres peuples covenants, ce qui fait que très peu d'entre eux échappent à la pauvreté. Les conseillers san'shyuums avaient même hésité à leur faire payer le méthane qu'ils respirent, mais cela a été jugé trop dangereux. Il n'en reste pas moins que, par ce stratagème, le Grand Conseil s'est débarrassé d'un lourd problème social tout en augmentant sa productivité et ses échanges commerciaux.</p> <p>De 1453 à 1478, 2^{ème} Guerre des Guildes : l'accroissement du commerce profite tellement à la guilde des marchands kig-yars que ses dirigeants se mettent à corrompre tous les hauts membres de la société d'Eayn afin d'obtenir un pouvoir total sur leur peuple. L'efficacité de cette opération est telle qu'elle parvient à échapper à la vigilance de la guilde des espions, dont beaucoup d'informateurs sont achetés pour se taire à ce sujet, jusqu'à ce que finalement la suprématie des marchands soit incontestable. Par cette position dominante, les marchands se mettent à acheter de plus en plus d'agents kig-yars appartenant aux deux autres guildes pour monter leur propre flotte de guerre et leur propre réseau de renseignement. Mais tandis que les pirates et contrebandiers sont aisément corrompibles, les espions comprennent la nécessité d'une société à trois branches et infiltrent donc l'organisation des marchands pour faire échouer leur entreprise : grâce à eux, une nouvelle alliance temporaire se crée entre les sept seigneurs pirates qui anéantissent la flotte des marchands malgré le secret qui entourait son emplacement. Cette bataille est suivie d'une longue purge de la guilde des marchands sans que celle-ci disparaisse totalement, ce qui provoque néanmoins d'importants dommages collatéraux que l'Alliance ne manque pas de remarquer.</p>
16 ^{ème} Age du Conflit	<p>1478 : un vaisseau de la guilde des marchands est détruit alors qu'il se trouvait sur les quais de la station-lune Accepted Abyss. Malheureusement, il transportait d'importants stocks d'armement et de plasma, ce qui provoque une explosion si violente qu'elle crée une réaction en chaîne aux effets catastrophiques. Plus de soixante vaisseaux sont détruits, endommageant cinq niveaux des docks civils et tuant des dizaines de milliers de covenants, principalement des ouvriers unggoy ou yanme's. L'importance de cet accident est d'autant plus grave qu'il s'est produit sur la station-lune rattachée au monde de Sanghelios, et c'est pourquoi les sangheilis siégeant au Grand Conseil exigent que justice soit rendue. Or, comme rien ne prouve avec certitude que cela est le fait de la guerre des guildes kig-yars, les san'shyuums cherchent à accuser les hérétiques afin d'orienter la colère des sangheilis contre leur plus grande menace. Malgré la protestation de la Chambre Militante, les hiérarques ordonnent le lancement d'une grande purge contre les loges hérétiques.</p> <p>De 1478 à 1521, le Grand Chaos : la décision des hiérarques est très mal perçue par la population sangheili, ce qui accroît la méfiance contre les san'shyuums et donc le recrutement des loges hérétiques. Les raids se multiplient alors rapidement avec de fortes conséquences économiques et morales sur les populations, l'Alliance ayant énormément de mal à traquer ses ennemis à travers un territoire désormais immense où il est facile de dissimuler une base d'opération. Mais ce sont surtout les guildes kig-yars qui rendent ce conflit aussi long que meurtrier, les marchands se rangeant principalement du côté des loyalistes en raison de leurs activités plutôt officielles tandis que les pirates qui travaillent dans l'illégalité totale soutiendront les hérétiques. La guilde des espions, elle, joue un rôle extrêmement ambiguë en fournissant des renseignements aux deux camps mais pas toujours de manière exacte et même parfois en les guidant sur de fausses pistes, son but étant de profiter du chaos le plus longtemps possible. Durant cette période de troubles, seulement trois Arbitres sont nommés (du 122^{ème} au 124^{ème}) en raison du faible nombre de batailles à grandes échelles.</p>

5 ^{ème} Age du Doute	<p>1521, 2^{ème} crise du Parasite : une infection du Parasite apparaît subitement dans la capitale de la colonie covenante Volkerya. Immédiatement, l'Inquisition ordonne la destruction de tous les vaisseaux se trouvant au sol ou en orbite basse ainsi que la vitrification totale de la planète, condamnant ainsi une population de 4,7 milliards d'individus. Ce monde n'abritant absolument aucune structure forerunner où le Parasite aurait pu être contenu, le Grand Conseil conclut que l'infection a été amenée de l'extérieure mais alors que les san'shyuums ne manquent pas l'occasion d'accuser les hérétiques une fois de plus, les sangheillis savent que même le Verdict des Cendres n'est pas prêt à aller jusque-là. Les soupçons se portent alors sur les guildes kig-yars, mais aucune preuve ne permet de valider cette théorie, surtout si l'on considère que des dizaines de millions de kig-yars ont péri dans la tragédie.</p> <p>De 1521 à 1742, la Grande Pénitence : le choc psychologique causé par la perte de Volkerya est si grand qu'aucun discours des hiérarques ne parvient à empêcher la population covenante de sombrer dans le désespoir. Ayant déjà lourdement payé l'erreur d'avoir faussement accusé les loges hérétiques, le Grand Conseil décide de ne rien dire à propos de l'enquête que mène l'Inquisition en espérant que celle-ci obtienne rapidement des résultats, mais ce n'est pas le cas. Les individus les plus religieux se mettent alors à dire qu'il s'agit d'un châtement divin, que les forerunners ont abandonné l'Alliance et que désormais le Parasite est libre de les frapper n'importe où. Cela provoque des vagues de paniques, des émeutes et d'importants mouvements de populations qui partent des colonies mixtes pour s'entasser sur les différents mondes d'origine des covenants, chaque peuple se préparant à défendre son domaine privé lorsque le cataclysme final arrivera. Les moins importantes des colonies et stations spatiales de l'Alliance deviennent alors peu à peu d'immenses installations fantômes que les hérétiques et les pirates kig-yars pillent à loisir, tandis que les citoyens souhaitant poursuivre la quête du Grand Voyage sont obligés de se regrouper sur les sites les plus importantes, en particulier Silvah et Grande Bonté. Au fur et à mesure que les années passent, la peur du Parasite diminue mais encore une fois la population religieuse déforme la réalité en croyant que cela est dû à ses actes d'expiations tels que la prière, l'auto-mutilation, l'exile et la mort en martyr. Plutôt que de risquer pire situation, les hiérarques se mettent à encourager les œuvres de pénitence et le phénomène s'amplifie alors considérablement pour durer jusqu'au prochain grand évènement marquant.</p> <p>De 1526 à 1541, 3^{ème} Guerre des Guildes : cherchant à découvrir les responsables de la catastrophe de Volkerya à tout prix, l'Inquisition verse d'immenses sommes à la guilde des espions et lui fournit d'énormes moyens pour remuer les quatre coins du domaine covenant. Cela fait croître considérablement le pouvoir de cette guilde qui s'assure alors les services de plusieurs seigneurs pirates afin d'obtenir des ressources de luxe ainsi que des objets interdits du marché noir, notamment des esclaves et des artefacts forerunners. L'économie légale étant au ralenti en raison du bas moral de la population, la guilde des marchands n'est pas en mesure de peser suffisamment fort à l'intérieur de la société kig-yar et se tourne alors vers la Garde du Temple, qui déchaîne toute sa puissance sur la guilde des espions jusqu'à avoir récupéré toutes les reliques en leur possessions. Les affrontements ainsi provoqués font des dizaines de milliers de victimes, presque uniquement chez les kig-yars et les mercenaires d'autres peuples qu'ils avaient engagés, rétablissant l'équilibre des forces entre les guildes. Mais cela n'eut presque aucun impact sur le reste de la civilisation covenante, et l'Inquisition n'obtint aucune réponse à propos de Volkerya.</p>
6 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>1742 : un groupe d'exploration découvre le monde de Tevyur sur lequel se trouve une vaste installation forerunner. Contrairement à la plupart des autres installations découvertes par le passé, celle-ci est toujours active et effectue visiblement une recherche scientifique autour de l'eau et de l'apparition de la vie, ce qui émerveille grandement les hiérarques lorsqu'ils viennent l'inspecter en personne. Aucun des panneaux de commande ne leur répond, ce qu'ils interprètent comme une mesure sécurité empêchant d'interrompre le fonctionnement du site, alors que la vérité est qu'ils ne sont pas autorisés à contrôler cette technologie en raison du Protocole de Réclamation (cf. volume 1). Lorsqu'ils annoncent cette découverte au reste de l'Alliance, ils expliquent que cette installation ne pourra leur obéir que le jour où elle aura terminé la tâche que lui ont donné les forerunners avant leur départ. Tevyur devient un monde sacré protégé par une importante garnison au sol ainsi qu'une flotte de défense d'une cinquantaine de vaisseaux.</p> <p>De 1742 à 1914, la Longue Attente : au début de cet Âge, les pèlerins affluent des quatre coins du domaine covenant afin de se rapprocher de leurs dieux en admirant les merveilles de Tevyur. Beaucoup cherchent à rester sur place ou à s'installer sur des colonies proches du monde sacré, espérant voir de leur vivant le jour où l'installation forerunner sera prête à recevoir les ordres des hiérarques, mais plusieurs générations de croyants se succèdent sans que cela se produise. Et bien que la ferveur religieuse reste puissante pendant de nombreuses décennies, fortifiant l'économie et limitant l'activité hérétique, peu à peu les espoirs concernant Tevyur se mettent à disparaître. Cet Âge est alors célébré comme une époque de calme et de contemplation.</p> <p>1912 : Sur la colonie mixte de Clouded Obligeance, la forte natalité des unggoy force l'administration de l'Alliance à leur attribuer de plus en plus d'espace dans les quartiers périphériques au dépend des kig-yars qui voient leur propre territoire diminuer. Malheureusement, la délocalisation des kig-yars est forcée en pleine période de ponte et cause la perte de milliers d'œufs, un drame qui s'est déjà produit plusieurs fois sur d'autres colonies mais jamais dans de telles proportions. Afin de se venger, les scientifiques kig-yars capturent des centaines d'unggoys afin de développer un virus visant spécifiquement leur peuple et qui a pour effet de les stériliser. Une fois le virus prêt, ils en transmettent des échantillons aux agents des trois guildes pour le répandre dans les réserves de méthanes de toutes les zones de vie unggoy à travers le domaine covenant, y compris sur Balaho par une pulvérisation atmosphérique, ce qui a pour effet de les rendre non viables 90% des œufs de leur génération suivante. Mais pire que ça : les rares nouveaux-nés ayant survécu portent eux aussi le virus, qui reçoit alors le nom de Virus du Génocide, ou plus familièrement Génovirus. Les unggoy exigent qu'une enquête soit menée pour prouver la culpabilité des kig-yars dans cette affaire, mais le Grand Conseil rejette leur demande et ne fait presque rien pour changer leur terrible nouvelle condition.</p>
17 ^{ème} Age du Conflit	<p>1914 à 1918, la Révolte des Grognaards : La quasi-totalité de la population unggoy se met à attaquer la population kig-yar qui est forcée de fuir, ce qui ne se fait pas sans que les guildes fassent payer les réfugiés n'ayant pas leur propre vaisseau pour quitter les zones les plus dangereuses. Mais le mouvement de révolte ne faiblit pas pour autant et se retourne sur le reste de la civilisation covenante avec une fureur incontrôlée qui cause des dégâts colossaux. C'est dans le domaine spatial que les unggoy se montreront les plus dangereux car, comme ils disposent de leurs propres réserves de gaz respirable, ils profitent de leurs rôles de techniciens pour vider l'oxygène des zones communes et asphyxier tous leurs occupants. Des centaines de stations et vaisseaux spatiaux de petite et moyenne taille tombent entièrement sous le contrôle des unggoy et deviennent des centres de résistance que l'Alliance cherche à récupérer dans le meilleur état possible, ce qui cause la perte de nombreux soldats. La station-lune Shallow Respect devient un immense champ de bataille, et de nombreuses colonies deviennent incapables de fonctionner car ayant perdu près des deux tiers de leur main-d'œuvre. Après s'être obstiné à vouloir régler cette révolte de manière conventionnelle, les hiérarques nomme le 125^{ème} Arbitre qui pose alors un ultimatum aux unggoy : se rendre ou voir leur monde natal être vitrifié. La paix revient alors, cependant à la demande de l'Arbitre, le Grand Conseil octroie au peuple de Balaho le droit de porter les armes et d'être incorporé dans les armées de l'Alliance, car les unggoy ont prouvé qu'ils étaient capables de se battre et tant que le génovirus sera actif ils ne poseront plus jamais de problème de surpopulation. <i>Article détaillé : 1.2.9 La révolte des grognaards, page 29</i></p>
18 ^{ème} Age du Conflit	<p>De 1918 à 1953, 2^{ème} Croisade Pirate : furieux contre les nouveaux droits donnés aux unggoy, les sept seigneurs pirates kig-yars s'allient à nouveau pour essayer d'éradiquer totalement le peuple de Balaho, celui-ci étant vulnérable suite aux immenses pertes qu'il a subies durant sa révolte. Mais le Grand Conseil réalise vite l'ambition des kig-yars et met en place une situation d'urgence afin de protéger les unggoy survivants et de les rassembler pour tenter de faciliter leur repopulation, puis menace directement Eayn de vitrification. Malheureusement, les kig-yars étant plus attachés à leur liberté et à leurs principes qu'à leur monde d'origine, les trois quarts de la population migrent subitement vers des destinations inconnues et la menace du Grand Conseil devient alors vide de sens. Les seigneurs pirates se mettent alors à effectuer des raids partout où ils le peuvent et à attaquer les convois marchands en exigeant que les survivants unggoy leur soient livrés, ce à quoi l'Alliance répond en dispersant son armada afin de traquer et détruire les flottes pirates. Quelques batailles spatiales sont menées avec des victoires éclatantes pour les sangheillis et leurs alliés, mais cela ne diminue pas la volonté des kig-yars. Ce n'est que lorsque le Grand Conseil menace de bannir la race kig-yar de l'Alliance que les seigneurs pirates acceptent de mettre fin à leur croisade car, sans parler du risque très probable d'extinction totale, leur peuple est devenu trop dépendant des ressources covenantes.</p>

I.1.5. Les Réclamations Maudites

7 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>1953 : grâce à de larges quantités d'adamantium accumulées en secret depuis des années, la guilde des espions kig-yars fait forger par des esclaves lekgholos une grande plaque sur laquelle est gravée une image bien précises : les sept anneaux-sacrés rassemblés autour d'une silhouette ressemblant à celle d'un san'shyuum tel qu'était le peuple san'shyuum avant sa lente dégradation génétique, ainsi qu'une sorte de portail s'ouvrant devant lui. Le tout est richement ornementé en s'inspirant de reliques forerunners authentiques sans y mettre la moindre glyphe ou rune pour s'assurer de ne commettre aucune erreur de traduction. Une fois la plaque terminée, elle est larguée dans l'espace profond de manière à suivre une trajectoire de collision avec la station-lune Accepted Abyss quelques semaines plus tard. Lorsque l'objet est découvert, personne n'émet le moindre doute sur son authenticité, et les hiérarques le baptisent la Fresque du Destin en annonçant qu'il s'agit là d'une preuve irréfutable du destin porté par le peuple san'shyuums et leurs alliés.</p> <p>De 1953 à 1987 : l'Alliance augmente considérablement le nombre de missions d'exploration en mobilisant toujours plus de vaisseaux, ce qui était le but recherché par la guilde des espions car cela affaiblit les défenses de nombreuses colonies et facilite ainsi les actions de piraterie. Tandis que la population croyante s'engage dans la conquête spatiale avec une ferveur rarement vue dans l'histoire de l'Alliance, les pirates et hérétiques multiplient leurs raids afin d'augmenter leurs ressources. En revanche, il leur est très difficile de trouver de nouvelles recrues. La population civile se retrouve alors déchirée entre un fanatisme religieux particulièrement important et une criminalité de plus en plus en plus opprimente.</p> <p>1986 : Un vaisseau d'exploration kig-yar découvre sur un monde désertique la présence de plusieurs structures forerunners qui ont déjà été pillées par la Garde du Temple. Lorsque l'Inquisition arrive pour enquêter, elle élimine tout l'équipage du vaisseau afin que l'information ne se répande pas.</p>
6 ^{ème} Age du Doute	<p>1987 : après avoir été exposée pendant des décennies sur Accepted Abyss afin de pouvoir être contemplée par les pèlerins, la Fresque du Destin est déplacée pour être installée dans le sanctuaire privé des prophètes san'shyuums sur Grande Bonté. Mais durant le transfert vers les docks, un chasseur lekgholo touche la fresque et réalise qu'elle n'a pas été fabriquée par les forerunners mais par d'autres lekgholos. L'information reste secrète grâce à la vigilance de l'Inquisition qui informe les hiérarques peu après. Afin de se débarrasser du problème sans risquer de provoquer une profonde crise religieuse, le hiérarque Constance se désigne pour être le martyr dans le cadre d'une manipulation à grande échelle : il se déplace en personne jusqu'à Accepted Abyss afin de faire transférer la Fresque du Destin sur son vaisseau personnel, qu'il fait ensuite disparaître par l'explosion d'une bombe à anti-matière alors qu'il se trouve en transit dans le sous-espace. Les deux autres hiérarques laissent passer un peu de temps pour lancer de vaines missions de sauvetages qui ne rapportent rien, puis annoncent publiquement la disparition de Constance en émettant plusieurs hypothèses afin que chaque citoyen puisse choisir celle qui lui convient le mieux : peut-être a-t-il été attaqué par des hérétiques ; peut-être a-t-il décidé de suivre le Grand Voyage seul avec son équipage ; peut-être encore que le Néant ou les dieux sont intervenus directement d'une manière ou d'une autre ; ou peut-être tout simplement que son vaisseau a connu une avarie majeure qui l'a entièrement détruit.</p> <p>De 1987 à 2064 : Le deuil du grand prophète de la Constance ne freine que très légèrement l'expansion spatiale covenante, mais par respect pour sa mémoire et en raison de l'incertitude laissée autour de sa mort par les autres hiérarques, l'Alliance entre dans un nouvel Âge du Doute qui est marqué par une profonde réflexion s'exprimant au travers de nombreux débats philosophiques et religieux. Que ce soit les membres du clergé, de l'administration, de l'armée ou même de la société civile, on se pose des questions sur la véritable nature du Grand Voyage et sur la manière de l'accomplir, sur les dieux et le Néant, sur le Parasite, et sur des tas d'autres choses liées à la croyance du Jjaro. Avec le temps, la tristesse et le chagrin sont oubliés pour laisser place à de la frustration et de l'agressivité entre les différents courants de pensées, déclenchant de plus en plus de rixes et de duels parmi les groupes les moins disciplinés. Mais la pire menace vient d'une vision extrémiste qui portera ses fruits de la plus horrible manière qui soit.</p> <p>2016 : dans le plus grand secret, les érudits unggos développent un traitement médical qui réduit l'efficacité du génovirus, ce qui fait diminuer la mortalité des nouveaux-nés à seulement 75%. La survie de leur peuple étant plus importante qu'un profit économique, ils se mettent à produire ce traitement en masse pour en faire bénéficier autant d'individus que possible.</p>
19 ^{ème} Age du Conflit	<p>2064, 3^{ème} crise du Parasite : une infection Parasite frappe la station-lune <i>Primal Honor</i> située à proximité du monde privé des keg-yarns, O'Neayn. L'installation est rapidement mise sous blocus, puis des troupes sont envoyées à bord pour sécuriser les différentes salles de contrôle permettant de dépressuriser chacun de ses niveaux, mais elles sont attaquées par une nouvelle loge hérétique qui a saboté les systèmes qui aurait permis de sauver <i>Primal Honor</i>. Alors que la flotte essaye de pratiquer des trous dans la coque de la station-lune par la force de ses armes navales, la moitié inférieure de l'installation est détruite par l'explosion de ses générateurs à plasma. Quelques jours plus tard, les hérétiques responsables de la catastrophe se présentent aux peuples de l'Alliance via un message envoyé sur toutes les colonies majeures : ils se nomment les Apôtres du Néant (cf. chap. III.7.6) et ont décidé de hâter la réalisation du Grand Voyage en apportant la mort et la destruction aux peuples élus, y compris en utilisant le Parasite.</p> <p>De 2064 à 2130, vie et mort de la Grande Union : que ce soit par l'action directe des Apôtres du Néant ou par leur impact sur la population, l'ensemble du domaine covenant sombre dans la terreur et le chaos. Face aux horreurs commises par cette nouvelle loge hérétique, le Verdict des Cendres et la Garde du Temple envoient des ambassadeurs sur Grande Bonté et signent une trêve avec l'Alliance. Peu après, les guildes kig-yars déclarent l'arrêt temporaire de leurs activités illégales afin de faire survivre le système dont elles dépendent, ce qui fait qu'à l'exception des Apôtres du Néant, tous les covenants se retrouvent unis contre un ennemi commun. Cependant ces trêves ne sont ni honnêtes ni absolues, car chaque camp continue de se méfier des autres et de nombreuses équipes d'hérétiques ou de hors-la-loi refusent cette paix, principalement parce que les opportunités de frapper l'Alliance n'ont jamais été aussi nombreuses. Leurs actions rendent d'autant plus difficile la lutte contre la nouvelle loge qui se montre extrêmement douée pour frapper là où on ne l'attend pas avant de disparaître en laissant derrière elle des scènes de carnage abominables, ce qui l'entoure rapidement de rumeurs et de croyances affirmant que ses agents sont véritablement aidés par le Néant. Les affrontements sont rares et n'impliquent souvent que quelques dizaines de guerriers hérétiques découverts par hasard, sans qu'aucune information ne soit obtenue sur le gros des forces de la loge, ce qui n'empêche pas la mort souvent atroce des douze Arbitres (du 126^{ème} au 137^{ème}) qui sont nommés durant cette période. Avec le passage des générations, les peuples covenants apprennent à se souder malgré leurs rivalités et se montrent de plus en plus vigilants, ce qui diminue progressivement l'activité des Apôtres du Néant.</p> <p>2104 : Préférant être le premier à briser la trêve établie avec l'Alliance, le Verdict des Cendres profite de la confusion créée par les Apôtres du Néant pour lancer une série d'attaques contre les résidences fortifiées des san'shyuums. Ces derniers sont alors tués par centaines avant que l'armée ne puisse réagir avec assez de force pour dissuader toute nouvelle tentative. Malheureusement, parmi ces victimes se trouvaient le hiérarque Charité dont les assassins sont tués jusqu'au dernier par les sept survivants de sa garde d'escorte. Ces derniers, couverts de honte, partent dans les armées de l'Alliance en espérant y mourir en martyr. Afin de ne pas prendre de risque avec le reste des hérétiques, le Grand Conseil brise la trêve avec la Garde du Temple, ce qui ne débouche néanmoins sur aucun affrontement car cette loge a largement anticipé une telle réaction et avait replié sa flotte bien avant. C'est la fin de la Grande Union.</p> <p>2117 : les sept sangheillis ayant qui faisaient partie de la garde d'escorte du hiérarque Charité se retrouvent par hasard au cours d'un affrontement contre le Verdict des Cendres sur Ogan 'San, chacun ayant fait une carrière différente dans les armées de l'Alliance après leur drame commun en cherchant une mort honorable pour laver leur honte. Ils voient cette rencontre comme le signe que les dieux forerunners attendent d'eux qu'ils agissent contre l'hérésie en réussissant là où l'Inquisition a échoué depuis si longtemps, et fondent alors une organisation ultra-secrète nommée les Lames Noires (cf. chap. III.7.1).</p>

8 ^{ème} Age de la Réclamation	<p>2130 : la Garde du Temple transmet à l'Alliance les coordonnées du monde de Reevald qui abrite une vaste installation forerunner sous sa surface glacée, disant qu'il s'agit là d'un cadeau donné de bonne foi. Les hiérarques pensent que cela peu très bien être un piège et envoient donc une flotte de guerre complète pour inspecter l'endroit, une précaution justifiée mais pas pour les raisons qu'ils imaginaient : l'entrée de l'installation avait été forcée par la Garde du Temple et les premières salles dépouillées de leur contenu, le reste étant impossible à accéder en raison d'immenses effectifs de sentinelles forerunners protégeant l'endroit. Peu importe combien de ces machines sont détruites, il en vient toujours plus, ce qui laisse suggérer qu'elles sont produites en série par une usine d'assemblage située au plus profond de la structure.</p> <p>De 2130 à 2254 : A l'annonce de la découverte du site de Reevald et de ses redoutables protecteurs, l'Alliance bénéficie non seulement d'un regain de ferveur de la part de la population mais aussi d'une soudaine augmentation des engagés volontaires dans ses armées. Malheureusement le nombre importe peu dans les couloirs de l'installation forerunner, sans compter que les sentinelles réparent presque immédiatement n'importe quel système de défense que les covenants parviennent à détruire. Les généraux sangheilis réalisent très vite qu'il est impossible de prendre le contrôle de ce complexe par la force brute, cependant les hiérarques leur demande de poursuivre les tentatives, ne serait-ce que pour entretenir l'ardeur religieuse du peuple pendant qu'ils réfléchissent à une autre solution. Après plusieurs années d'assauts infructueux, le Grand Conseil ordonne finalement le repli des troupes en laissant seulement un contingent de protection à l'entrée du complexe, ainsi qu'une flotte d'interdiction en orbite. S'ensuit alors une période de légère prospérité où les actions des Apôtres du Néants deviennent moins fréquentes et n'effrayent plus autant la population que par le passé.</p> <p>2137 : un vaisseau d'exploration kig-yar découvre une planète ravagée par un cataclysme de nature inconnue. Les conditions climatiques et géologiques absolument unique de ce monde ont créé un matériau cristalin encore jamais vu et aux propriétés surprenantes, qui sera plus tard baptisé blamite. Afin de garder le secret de leur découverte l'équipage assassine tous les agents de l'Alliance qui étaient chargés de surveiller le bon déroulement des explorations. Les scientifiques kig-yars se mettent à étudier ce cristal sous de multiples angles sans parvenir à en faire quoi que ce soit ni même à le reproduire, cependant son aspect brillant et précieux intéresse très vite la guilde des pirates qui se met alors à piller la planète d'origine. La blamite devient rapidement une monnaie d'échange très forte parmi les kig-yars et les différentes factions hors-la-loi qui commercent avec eux.</p> <p>2143 : début de la construction d'une nouvelle station-lune à proximité d'O'Neayn pour remplacer <i>Primal Honor</i>. Elle est bâtie <i>Shining Rebirth</i>.</p>
2 ^{ème} Age de la Réconciliation	<p>2143, le Grand Carnage de Silvah : les espions kig-yars apprennent que les Apôtres du Néants préparent une attaque massive contre la capitale du monde sacré Silvah, et les dirigeants de la guilde ordonnent que l'Inquisition soit prévenue immédiatement pour empêcher une catastrophe. Mais plusieurs agents trop cupides vendent également l'information à toutes les factions hérétiques et hors-la-loi qu'ils connaissent, ce qui fait que lorsque les Apôtres du Néant apparaissent effectivement sur Silvah, ils sont attaqués non seulement par l'Alliance mais aussi par une dizaine d'autres factions. La plupart de ces factions se retirent immédiatement après que la menace soit écrasée, mais le Verdict des Cendres et la Garde du Temple maintiennent leur position pour s'affronter entre eux tout en combattant les armées de Grande Bonté. La capitale devient alors le théâtre d'une féroce bataille à trois antagonistes et la population se trouve obligée de fuir ou de prendre partie au combat, certains civils choisissant de soutenir une des loges hérétiques plutôt que l'Alliance. Mais c'est alors que le véritable plan des Apôtres du Néant se met en route avec l'apparition de plusieurs vaisseaux furtifs qui larguent des bombes chimiques sur la ville en tuant presque tous les occupants.</p> <p>De 2143 à 2167 : la catastrophe de Silvah porte un sérieux coup au moral de la population au point d'offrir aux Apôtres du Néant une nette augmentation de nouvelles recrues, suivie par des vagues d'attentats de plus en plus fréquents. Très rapidement, le Grand Conseil annonce qu'il ne sera pas possible de vaincre de tels ennemis tant que les peuples covenants seront déchirés dans leurs croyances, et qu'à ce titre ils proposent le pardon absolu pour les loges hérétiques du Verdict des Cendres et de la Garde du Temple. Mais seul le Verdict accepte de signer un accord de réconciliation tandis que la Garde continue sa quête, persuadée que les san'shyuums ne méritent pas l'héritage des forerunners. L'accord octroie aux membres du Verdict des Cendres une totale indépendance sur un territoire composé de vingt-et-un systèmes solaires inhabités en périphérie du domaine de l'Alliance, afin que ses membres puissent bâtir leur propre société. De grandes célébrations retentissent sur toutes les colonies, entachées malheureusement par quelques assassinats perpétrés par les Lames Noires contre des hérétiques qui acceptent de dévoiler leur véritable allégeance. Un exode massif est alors opéré par le Verdict, principalement vers le monde de Vhylium qui ressemble beaucoup à celui de Sanghelios, et où les hérétiques bâtissent une nouvelle société qu'ils baptisent l'Enclave. Cette société prospère rapidement grâce à des échanges commerciaux privilégiés et à la forte volonté de sa population.</p> <p>2156 : après de nombreuses tentatives infructueuses, des scientifiques kig-yars trouvent le moyen de fabriquer de la blamite. Craignant que cela ne profite qu'à un seul camp en provoquant une nouvelle guerre des guildes, des espions volent les fruits de cette recherche et la vendent à de très nombreux groupes avides d'être les premiers à en tirer profit. En seulement quelques semaines, le marché est inondé de nouveaux cristaux de blamite et la valeur de cette monnaie devient alors quasi nulle. Peu de temps après, des armuriers créent des épées dont la lame est faite en blamite et qui connaît rapidement un grand succès parmi les pirates et les mercenaires, y compris chez d'autres races covenants.</p>
20 ^{ème} Age du Conflit	<p>2167 : lors d'une visite diplomatique sur Vhylium, le hiérarque Solitude est assassiné par des sangheilis se proclamant appartenir au Verdict des Cendres. Les dirigeants de l'Enclave se rendent aussitôt sur Grande Bonté afin de défendre leur cause et d'expliquer que cet acte n'est absolument pas de leur fait. Aucune archive n'explique ce qui s'est dit durant cette réunion, mais à son issue l'Alliance déclara la guerre contre l'Enclave, dont les dirigeants furent exécutés sur la place publique principale de Grande Bonté. Vhylium et ses colonies sont placées sous le blocus de l'armada mais, tandis que les san'shyuums exigent avec force que ces planètes soit entièrement vitrifiées, les sangheilis de la Chambre Militante insistent pour envoyer des troupes au sol affronter les hérétiques honorablement et les hiérarques sont obligés de leur donner raison.</p> <p>De 2167 à 2200, les guerres de l'Enclave : la reconquête du territoire de l'Enclave fait des millions de victimes mais obtient une popularité sans précédente auprès des sangheilis de tous bords, Vhylium devenant comme une sorte de terre sacrée où convergent les forces de l'Alliance et des hérétiques fraîchement recrutés dans un affrontement sans fin. C'est pourquoi lorsque l'Alliance se met à prendre sensiblement le dessus, principalement grâce au blocus orbital qui provoque l'usure progressive des hérétiques, le 128^{ème} Arbitre qui commande l'armada ordonne l'arrêt des combats afin de se présenter devant le Grand Conseil. Malgré les vives protestations des san'shyuums, il obtient que Vhylium ne soit jamais entièrement conquise et devienne à la fois une colonie pénitentiaire et un terrain d'entraînement où l'Alliance peut affronter le Verdict des Cendres de façon permanente à la manière des luttes clanniques des sangheilis.</p> <p>De 2200 à 2317 : pendant plus d'un siècle, l'Alliance connaît une période d'intense activité tournée à la fois sur la conquête spatiale et sur la traque des hérétiques, cette dernière étant stimulée par les affrontements réguliers sur Vhylium qui deviennent une sorte de divertissement pour une grande part de la population grâce à des rapports hebdomadaires sur la situation stratégique. Malheureusement, cela encourage les actions violentes et l'agressivité de toutes les factions existantes, entraînant d'innombrables affrontements, raids et attentats à travers le domaine covenant. Ce n'est que grâce aux fortes rivalités entre les différentes loges hérétiques que l'Alliance parvient à maintenir le contrôle de son territoire, ses ennemis étant occupés à se battre entre eux la plupart du temps.</p> <p>2184 : voyant que la Banque Universelle de Te prend une importance beaucoup trop grande dans l'économie covenant, l'Alliance décide de taxer les dépôts d'argent. La réaction des lekgolos est aussi rapide qu'inattendue : ils créent leur propre monnaie nommée le dol van et convertissent près de la moitié de leur richesse dans cette même monnaie afin de réduire considérablement le montant de leur taxe. Grâce à son poids immense, la Banque Universelle force les autres peuples vassaux à accepter le dol van dans les échanges commerciaux, ce qui en fait rapidement la deuxième monnaie la plus utilisée sur le territoire de l'Alliance.</p>

5 ^{ème} Age de la Découverte	<p>De 2317 à 2492 : une audacieuse offensive du 129^{ème} Arbitre contre le complexe forerunner de Reevald permet de prendre temporairement le contrôle de plusieurs salles dont une partie de la technologie est récupérée avant que les sentinelles ne repoussent à nouveau les assaillants. L'analyse de ces reliques permet de développer de nouvelles armes et de nouveaux véhicules qui, lorsque débutera la guerre contre les humains, seront encore pour la plupart à l'état de prototypes produits en très peu d'exemplaires. Cela dynamise l'industrie ainsi que les artisans armuriers sangheilis qui font tester leurs expérimentations par les troupes des forces spéciales sur Vhylum.</p> <p>2364 : après avoir obtenu illégalement plusieurs prototypes des nouvelles armes de l'Alliance, les scientifiques kig-yars découvrent un moyen d'utiliser les cristaux de blamite comme munition pour un tout nouveau type d'armement. Les premiers modèles de pistolets needler conçus à partir de cette découverte sont très primitifs mais vite reconnus comme extrêmement dangereux, au point que les armuriers sangheilis en récupèrent le concept pour l'améliorer et le produire en masse au bénéfice de l'Alliance.</p> <p>2372 : au cours d'une mission de traque d'hérétiques, l'Inquisition découvre un secret que les peuples keg-yarns et kig-yars ont dissimulé depuis leur entrée dans l'Alliance : la race hybride des Kerns (cf. chap. III.1.9). Bien que ces individus soient considérés comme des abominations par les habitants d'Eayn comme par ceux d'O'Neayn, ils présentent des qualités qui intéressent grandement les commandants sangheilis pour constituer un nouveau genre de combattants particulièrement efficace. Après plusieurs mois d'argumentation difficile devant le Grand Conseil, un projet d'expérimentation est accepté pour concevoir des générations de combattants karns par hybridation forcée entre kig-yars et keg-yarns, principalement en utilisant les forçats des colonies pénitentiaires. Les premiers résultats obtenus quelques années plus tard sont très satisfaisant et le programme est alors entièrement validé.</p>
5 ^{ème} Age de la Conversion	<p>2492 : En suivant la trace d'un artefact forerunner, le grand prophète de la Tolérance découvre à bord de son vaisseau personnel le peuple des jiralhanaes (cf. chap. III.1.10) sur le monde de Doïnac. Cette race vient tout juste de redécouvrir les ondes radios et les armes à poudre après avoir traversé de violentes guerres nucléaires qui l'avaient fait régresser depuis à l'ère pré-industrielle. Au lieu d'envoyer ses troupes d'escortes sangheilis nettoyer la zone autour de la localisation de l'artefact, Tolérance décide d'aller à la rencontre de la plus grande tribu de jiralhanaes et leur explique les raisons de sa venue : les forerunners, le Grand Voyage, le Cycle de Réclamation et les anneaux sacrés. Lorsqu'il eut terminé son discours, les jiralhanaes demandent à devenir ses serviteurs afin qu'ils l'aident à accomplir son grand dessein, car ils souhaitent désormais participer eux aussi au Grand Voyage et connaître les secrets des forerunners. Quelques jours plus tard, le prophète de la Tolérance réunie le Grand Conseil en réunion extraordinaire et impose aux conseillers sangheilis l'incorporation des jiralhanaes dans les armées de l'Alliance en leur accordant un statut plus élevée que celle des autres races vassales. <i>Article détaillé : 1.2.10 L'histoire des jiralhanaes, page 31</i></p> <p>De 2492 à 2524, intégration des jiralhanaes : le peuple sangheili digère mal que les jiralhanaes bénéficient d'un statut privilégié parmi les races vassales dès leur entrée dans l'Alliance alors qu'ils n'ont même pas combattu. C'est pourquoi, même s'ils sont obligés d'appliquer les exigences des hiérarques, ils trouvent plusieurs moyens détournés pour rabaisser les jiralhanaes et de les mettre à l'écart du reste de l'armée, principalement en regroupant leurs guerriers entre eux dans des escouades qui gagnent rapidement le surnom d'«escouades mortes » car elles ne sont pratiquement jamais envoyées au combat et ne reçoivent que des missions suicidaires. Les officiers sangheilis profitent également de leur position pour interdire aux jiralhanaes l'accès à de nombreuses technologies avancées, officiellement pour des raisons de sécurité. Des milliers de rixes et duels d'honneur entre sangheilis et jiralhanaes se déroulent à travers tout le domaine covenant dès les premières années de cet Âge, souvent initiés par les fils de Sanghelios qui souhaitent absolument éprouver les compétences martiales de leurs nouveaux alliés tout en leur montrant leur supériorité. Le résultat est assez mitigé, car si les jiralhanaes ont vite appris qui étaient les maîtres dans l'Alliance, ils ont remporté suffisamment de combats pour prouver qu'ils méritaient un certain respect. Après une première décennie marquée par de profondes tensions, leur statut fut globalement accepté, d'autant que par leur puissante dévotion pour le Jjaro très peu d'entre eux acceptent de rejoindre une quelconque loge hérétique. En revanche, bon nombre d'entre eux deviennent mercenaires et en tirent rapidement de grands bénéfices, tandis que ceux qui prennent un travail manuel dans les usines de l'Alliance obtiennent des salaires presque aussi élevées que ceux des lekgoles en raison de leur force et de leur endurance colossale. Du point de vue du Grand Conseil, l'intégration des jiralhanaes est finalement considérée de manière assez unanime comme une chose très positive car elle apporte beaucoup de stabilité économique et religieuse à l'Alliance.</p>



I.1.6. Le début de la Grande Guerre (rappel)

2 décembre 2524 : suite à une avari de son moteur sub-spatial, un vaisseau civil humain dévie de sa trajectoire pour se retrouver immobilisé en territoire covenant. Sa balise de détresse est repérée par un vaisseau d'exploration kig-yar, le *Minor Transgression*, qui massacre tous les humains à bord avant d'en analyser la technologie grâce à l'aide d'un ingénieur huragok. Celui-ci parvient à extraire de l'ordinateur de bord les coordonnées stellaires du système Epsilon Indi, où se trouve la colonie humaine de **Harvest**.

décembre 2524 : en raison d'une malinterprétation des informations de son luminaire, les kig-yarns du *Minor Transgression* se livrent à plusieurs actes de piraterie contre des vaisseaux marchands humains dans le système Epsilon Indi, tuant les équipages et pillant les cargaisons. Les autorités de l'UNSC considèrent ces attaques comme étant accomplies par des rebelles ou des hors-la-loi et mettent sur pied une réponse militaire adaptée.

17 janvier 2525 : le *Minor Transgression* attaque aborde le transporteur marchand *Bulk Discount* qui se révèle être un piège car il contient une escouade d'ODST dirigée par le sergent **John Mackfield**, ancien membre du projet ORION. Les soldats humains prennent d'assaut le vaisseau extraterrestre dont la capitaine kig-yar active le système d'autodestruction, mais Mackfield et huit de ses hommes s'en sortent indemnes. Quelques heures plus tard, le vice-ministre san'shyuum de la Conversion intercepte la dernière communication du *Minor Transgression* contenant un enregistrement des données de son luminaire, sur lequel il commet la même erreur d'interprétation, qui l'amène à croire que le monde de Harvest regorge de reliques forerunners par centaines. Plutôt que de prévenir sa hiérarchie, il s'associe secrètement avec le ministre de la Fortitude pour envoyer un vaisseau jiralhanae récupérer les reliques car il souhaite s'en servir pour monter en grade.

3 février 2525 : le vaisseau covenant *Rapid Conversion*, commandé par le chef de meute jiralhanae **Maccabeus**, arrive en orbite au-dessus de Harvest. Après une courte tentative de négociation, les jiralhanaes déclenchent les hostilités et débutent une campagne d'éradication de toute la population humaine dans laquelle le sergent Mackfield organise une résistance acharnée qui ne durera cependant que quatre jours.

5 février 2525 : la frégate de combat *UNSC Argos* arrive dans le système Epsilon Indi afin d'enquêter sur l'arrêt des communications provenant de Harvest. Il est immédiatement détruit par le *Rapid Conversion*, mais pas avant d'avoir envoyé un bref signal de détresse qui n'explique malheureusement pas la nature de l'ennemi.

7 février 2525 : Au fur et à mesure que les humains étaient massacrés, les soit-disantes reliques détectées par le luminaire du *Rapid Conversion* disparaissaient à la grande frustration des jiralhanaes. Ces derniers envoyèrent leurs enregistrements au ministre de la Fortitude et au vice-ministre de la Conversion qui, pendant ce temps, se sont associés avec le Philologue san'shyuum Hod Rumnt qui leur permet d'accéder à l'intérieur du Vaisseau-clé forerunner reposant au centre de Grande Bonté pour s'y entretenir avec l'**Oracle**, qui n'est autre que le fragment de Médicament Bias contenu à l'intérieur du vaisseau. Peu de temps après, les trois complices forcent les hiérarques de l'Alliance à quitter leurs fonctions tout en les désignant comme successeurs afin qu'ils deviennent les nouveaux grands prophètes, **Vérité**, **Pitié** et **Regret**. Ils présentent alors les enregistrements du *Minor Transgression* et du *Rapid Conversion* afin d'accuser les humains d'avoir détruit des centaines de reliques forerunners et d'ordonner leur extermination totale en tant qu'archi-hérétiques, faisant ainsi entrer l'Alliance dans le 9^{ème} **Âge de la Réclamation**. Officiellement pour éviter que les humains ne découvrent et détruisent d'autres artefacts, l'utilisation des luminaires devient réservée aux seuls vaisseaux de l'Inquisition des prophètes.

17 février 2525 : les vaisseaux de combat *Arabia*, *Vostok* et *Heracles* de l'UNSC arrivent dans le système Epsilon Indi pour enquêter sur le message de détresse de l'*UNSC Argos*. Ils y rencontrent le super-destroyer covenant *Vaults of Heaven* en train de vitrifier la surface de Harvest et tentent d'établir une communication, mais furent attaqués immédiatement et seul l'*Heracles* parvint à s'enfuir gravement endommagé. Il mit dix jours à rejoindre la base navale de Bliss pour y donner l'alerte.

19 février 2525 : la colonie de Green Hills est découverte par le vaisseau d'exploration covenant *Swift Lamentation* et avertit immédiatement la plus proche flotte de combat, *Golden Truth*, mais décide de ne pas l'attendre avant de lancer l'attaque contre tous les vaisseaux humains se trouvant en orbite. Or la ceinture d'astéroïde située dans ce système solaire abritait un important refuge de l'URF qui envoya ses nombreux vaisseaux évacuer la population de la colonie tout en occupant le *Swift Lamentation*. La planète fut désertée avant que la flotte *Golden Truth* n'arrive pour débiter la vitrification de sa surface. L'URF tente de prévenir de l'apparition de la menace covenant mais n'est pas pris au sérieux.

25 février 2525 : en analysant les boîtes noires des vaisseaux humains détruits en orbite de Green Hills, la flotte covenant *Golden Truth* découvre les coordonnées stellaires de la colonie de Second Base et lance contre elle un assaut général. Face à un tel déchaînement de force, les troupes de défense locales sont balayées et la population massacrée.

27 février 2525 : suite au message de l'*UNSC Heracles* à propos du destin de Harvest, le projet spartan-II est accéléré et les spartans débutent la dernière phase de leur formation : le projet **MJOLNIR** (cf. volume 1). Ce projet mené parallèlement au leur consistait à développer une armure adaptée aux aptitudes physiques des spartans pour en faire de véritables machines de guerre. Les premiers résultats sont extrêmement encourageants.

2 mars 2525 : les spartans-II sont conduits à bord de la frégate *UNSC Commonwealth* jusqu'au centre de tests souterrain Damascus situé sous la surface de la planète Chi-Céti IV, dont l'existence même est un secret soigneusement gardé par l'ONI. Ils y récupèrent la dernière version de leurs armures MJOLNIR, la Mark IV, mais entretemps une corvette covenant apparaît en orbite et engage le combat contre le *Commonwealth*. Les spartans abordent le vaisseau ennemi et y amènent une tête nucléaire mais sont obligés de laisser l'un d'eux à bord, SAMUEL-034.

17 mars 2525 : une flotte de 40 vaisseaux de combat de l'UNSC, commandée par l'amiral Preston Cole, se rend dans le système Epsilon Indi pour y affronter le super-destroyer *Vaults of Heaven* et reprendre le contrôle de Harvest. Les humains gagnent la bataille mais perdent un tiers de leurs forces.

24 mars 2525 : en fouillant la Bordure Extérieure à la recherche de colonies humaines, la flotte de guerre *Twisted Retribution* du commandeur **Toka 'Zeralofumee** découvre le monde mort de Sharoza recouvert des ruines d'une civilisation émergente s'étant étrangement éteinte. Inquiet, le Ministère de la Conservation envoie le légat san'shyuum **Persévérance** pour assister les recherches, et celui-ci réalise après plusieurs jours de recherche que cette civilisation avait été détruite par l'activation d'une technologie forerunner qui était le prototype des armes utilisées par les Halos. Afin de protéger l'intégrité de l'Alliance, il décide d'en parler d'abord avec les grands prophètes qui lui promettent alors de venir immédiatement à sa rencontre pour régler le problème, mais au lieu de cela ils déclarent hérétique toute la flotte *Twisted Retribution* et envoient contre elle trois fois son nombre en vaisseaux de guerre. Le commandeur **Zeralofumee** n'a pas d'autre choix que de fuir, puis Persévérance lui apprend pourquoi ils ont été désavoués ainsi. Après avoir tenté sans succès d'obtenir l'aide de la Garde du Temple, la flotte *Twisted Retribution* et ses troupes forment alors une nouvelle loge hérétique, l'**Illumination Divine** (cf. [chap. III.7.5](#)).

Article détaillé : [I.2.12 La fondation de l'Illumination Divine](#), page 33

29 mars 2525 : Le destroyer covenant *Ashen Rage* découvre la colonie humaine de Dwarka qu'il attaque aussitôt, suivi quelques heures plus tard par le transporteur *Borrowed Wish*. Cependant, l'amirauté de l'UNSC avait déployé des forces de défense sur toutes les colonies de la Bordure Extérieure et mis en place une force de réaction rapide qui fut sur place en une vingtaine d'heure, amenant sur le théâtre des opérations trois équipes de combattants spartans-II. Les super-soldats de l'UNSC font vivre un tel enfer aux covenants qu'ils reçoivent le surnom de « Démon » parmi les races de l'Alliance et permettent l'évacuation d'une large partie de la population. Cette bataille est largement utilisée par la section 2 de l'ONI afin de faire croire au reste de l'humanité que les covenants pouvaient être vaincus si la mobilisation était suffisante.

11 avril 2525 : la flotte de guerre covenante *Heartless Devotion* attaque la colonie militaire de Bliss et y engage deux flottes de combat de l'UNSC qui y étaient stationnées. Malgré les importantes forces humaines présentes, celles-ci subissent une large défaite au sol et, seulement huit heures après l'invasion covenant, le gouverneur planétaire de Bliss ordonne aux vaisseaux survivants de la flotte de fuir tant qu'ils le pouvaient encore.

13 avril 2525 : suite aux différents rapports sur les récents affrontements contre les covenants, le président de l'UEG déclare l'état d'urgence sur le domaine de la Terre et de ses colonies. Le Conseil de Sécurité de l'UNSC reçoit donc les pleins pouvoirs pour « toute la durée de la crise » et établit aussitôt une série de règlements et de protocoles ayant pour but de permettre la survie de l'humanité, le plus célèbre étant le **protocole Cole** (cf. tome 1).

18 avril 2525 : le Conseil de Sécurité de l'UNSC ordonne le lancement de l'**opération MAGELLAN**, qui mobilise la moitié des vaisseaux furtifs de l'ONI afin de partir explorer les régions de l'espace pouvant abriter des colonies covenantes et ainsi permettre une contre-offensive sur le territoire alien. Cela forcerait les covenants à replier une vaste partie de leurs forces pour défendre leurs mondes et faciliterait la protection des colonies extérieures de la Terre.

7 mai 2525 : lors d'une mission menée contre les hérétiques sur Vhylum, le commandeur **Rovas'Okatlunee** de la flotte *Shared Punishment* découvre que ces derniers font également combattre les femelles sangheiles, chose qui est jusque-là interdit au sein de l'Alliance. Plutôt que de considérer cela comme une nouvelle preuve d'hérésie, il décide de proposer au Grand Conseil un programme de test sur les capacités de combat des femelles sangheiles. Cette décision est acceptée par les hiérarques et placée sous la responsabilité du commandant Okatlunee avec la supervision de l'Inquisition.

Article détaillé : [1.2.13 La création des Séraphines](#), page 34

Depuis le 15 juin 2525 : Fin mai 2525, une mission d'exploration lancée vers le système Epsilon Indi révéla que les covenants s'étaient fermement implantés sur la colonie de Harvest alors que celle-ci ne présentait plus aucun intérêt stratégique apparent. Face à cette nouvelle, le Haut Commandant de l'UNSC estima que la reconquête de cette colonie pourrait donner un sérieux regain de moral aux troupes de l'UNSC ainsi qu'à la population civile. Une flotte de guerre fut alors rassemblée pour retourner sur Harvest et reprendre contrôle de sa surface, ou du moins de la partie qui a été épargnée par le bombardement de plasma covenant, par le débarquement massif de troupes terrestres. Actuellement, cette campagne n'est toujours pas terminée et risque même de durer encore plusieurs années.



I.2. EVENEMENTS DETAILLÉS

Cette section de notre encyclopédie a pour but de décrire dans le détail certains événements de l'histoire de Halo Evolved en raison de leur importance et/ou de leur complexité. Les informations qui sont contenues ici ne sont pas forcément essentielles pour comprendre les autres sections de l'encyclopédie, mais elles apportent un complément extrêmement enrichissant qui permet de mieux s'immerger dans l'univers de Halo Evolved. Nous vous recommandons donc vivement de lire au moins les chapitres ci-après qui concernent la(les) faction(s) de Halo qui vous intéresse(nt). En revanche, les événements concernant exclusivement les forerunners et/ou l'humanité, ainsi que ceux concernant à la fois les covenants et l'humanité, sont décrits dans le tome 1 de cette encyclopédie.

I.2.1. L'Eveil de la Garde



Date : -5815 (calendrier humain), Âge de l'Abandon

Au cours de l'exploration du continent de Yermo sur Sanghelios, un événement marqua profondément le peuple sangheili car il fut le début de la vénération des forerunners et de leurs reliques. En effet, c'est en l'an -5815 du calendrier humain que fut découverte la première des nombreuses structures forerunners parsemant la planète de Sanghelios, et qui se situe dans le désert de Graalth. La nouvelle de cette découverte se répandit comme une traînée de poudre et attira rapidement l'attention de différents clans qui voulurent aussitôt se l'approprier pour en exploiter les connaissances. Il est dit que c'est suite à cette découverte que débuta la première grande guerre sangheilienne qui vit des dizaines de clans s'affronter pour le contrôle de ce vestige technologique. Cette guerre dura près de sept kyelds pendant lesquels le « temple », comme le nommaient les différents clans, fut pris d'assaut plusieurs milliers de fois sans en porter la moindre trace et sans qu'aucun des clans ne parvienne à pénétrer à l'intérieur, d'autant que le terrain autour de la structure était pratiquement impossible à défendre. Mais pendant sept ans, personne ne parvint à en ouvrir la porte d'entrée, que ce soit par force ou par ruse.

Certaines légendes orales de la lignée Italok racontent qu'un jour, au terme d'une immense bataille, le kaidon Kleor Italok du clan Derul parvint à pénétrer seul à l'intérieur du temple. Il en ressortit plusieurs heures plus tard, spirituellement transformé, puis s'avança sans arme dans le désert pour aller à la rencontre des autres chefs de clan et leur demander de se réunir pour parlementer. Les violents affrontements autour du temple avaient causé de très nombreux morts et les clans les plus faibles avaient été détruits ou absorbés par d'autres plus puissants, ce qui fait que lorsqu'Italok alla à leur rencontre il ne restait plus en tout que onze clans. Il leur déclara que le peuple sangheili n'était pas prêt à connaître ce que renfermait cette construction et qu'il fallait donc la protéger de toute convoitise et de toute malveillance jusqu'à ce que les clans soient jugés prêts à découvrir ce qu'il contenait. S'ensuivit un long débat qui dura deux jours complets avant que l'ensemble des kaidons tombent d'accord sur une décision : la création d'une force militaire indépendante chargée de protéger le temple et ses secrets tant que le peuple sangheili ne serait pas prêt à en connaître le contenu. Plus tard, cette structure recevra le nom de **Grand Temple de Sanghelios**.

Ainsi fut créée la **Garde du Temple**, l'ordre des protecteurs des vestiges des dieux qui eut pour premier maître Kleor Suma Italok, celui-ci ayant abandonné son titre de Kaidon pour assurer ce rôle et portant désormais le suffixe Suma dans son nom pour indiquer son appartenance à la Garde. Chacun des onze clans présents désigna cinq de ses meilleurs et plus nobles guerriers sangheilis pour faire partie de la Garde, et ils s'acquittèrent de leur rôle avec honneur et fierté. Cet acte étant le premier de l'histoire à être accompli avec l'accord de l'ensemble du peuple sangheili, les onze clans qui y participèrent reçurent le titre de **clans ancestraux** et possèdent depuis une importance capitale dans la société de Sanghelios.

I.2.2. L'incident de Taen'Klor

Date : -852 (calendrier humain), 2^{ème} Âge du Conflit

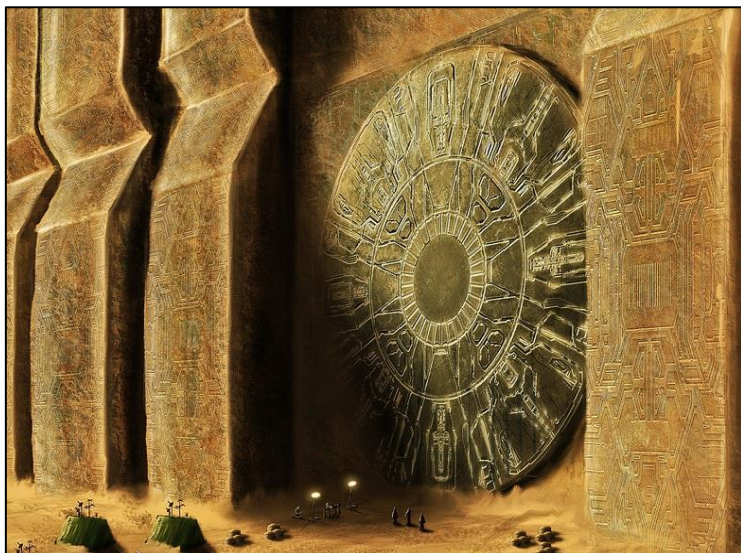
Durant les dernières années de la guerre entre les san'shyuums et les sangheilis, le peuple de Sanghelios s'était résigné à mettre de côté sa vénération pour les artefacts forerunners afin de les étudier et trouver le moyen de contrer la puissance du vaisseau-clé contrôlé par les san'shyuums. Mais sur l'ensemble des installations protégées par la Garde du Temple, seules une poignée furent mises à disposition des savants pour analyser la technologie qu'elles contenaient avant de chercher à la reproduire et l'utiliser au combat, les autres étant soit inaccessibles soit interdites par la Garde et en particulier le Grand Temple de Sanghelios.

La colonie de Taen 'Klor renfermait l'une des plus imposantes et des plus impénétrables reliques forerunners : une immense structure apparemment souterraine dont la colossale partie émergée semblait n'être que la pointe d'un iceberg de dimensions inconnues. Bien que la porte principale de l'installation ait été ouverte de force non sans grande difficulté, elle ne menait qu'à un immense hall ne comportant rien d'utile excepté une porte circulaire de taille titanesque refusant obstinément de s'ouvrir et qu'aucune arme ne parvenait à endommager, ce qui avait amené le peuple sangheili à le considérer comme l'un des lieux les plus sacrés de leur patrimoine. De ce fait, il était interdit de s'en approcher et le site était protégé par un important contingent de la Garde du Temple ayant établi ses baraquements dans le hall même de l'installation. Mais en -852, Taen 'Klor fut découverte par les san'shyuums qui lancèrent immédiatement l'offensive contre la flotte sangheili avec toute la puissance du vaisseau-clé forerunner. La population fut rapidement évacuée pour échapper au massacre mais les membres de la Garde du Temple refusèrent de quitter leur poste, se tenant prêts à tuer autant d'ennemis que possible avant d'être submergés, comme cela a été le cas sur tant d'autres colonies avant Taen 'Klor.

Le capitaine Thorus 'Voklatumee qui commandait ces troupes leur ordonna de se dissimuler dans les recoins du grand hall afin de laisser entrer les san'shyuums, les épais murs en adamantium de l'installation assurant une parfaite furtivité contre les instruments de détection du vaisseau-clé. Il espérait ainsi laisser l'ennemi ouvrir ce temple et ainsi pouvoir en détruire le contenu plutôt que de le laisser être utilisé contre le peuple sangheili. Le piège fonctionna parfaitement, les san'shyuums étant tellement fascinés par l'énorme porte verrouillée qu'ils ne prirent pas la peine de sécuriser totalement l'endroit. Leurs experts trouvèrent rapidement le moyen d'ouvrir la porte alors que les scientifiques sangheilis n'y étaient pas arrivés en dix-sept ans d'études, et ce qu'ils découvrirent à l'intérieur posa autant les fondations de l'Alliance que les graines de l'hérésie.

Derrière cette porte circulaire massive se trouvait une autre porte parfaitement identique et que les san'shyuums ouvrirent de la même manière, sauf qu'il s'agissait là d'un sas de sécurité permettant d'accéder à l'une des plus dangereuses installations forerunner dans cette région de la galaxie : un ancien laboratoire d'étude du Parasite ayant subi une brèche de confinement. Durant leur guerre contre ce terrible fléau, les forerunners avaient créé d'innombrables projets de recherche d'armement basés chacun sur des principes extrêmement variés, qu'ils soient physiques, chimiques, ou biologiques. Ce laboratoire-là étudiait l'effet du Parasite sur un très large panel d'espèces vivantes clonées pour les besoins de l'étude, jusqu'à ce qu'un accident ne libère l'infection en contaminant rapidement un très grand nombre de scientifiques et de cobays. L'infection ayant pris des dimensions bien trop importantes pour être combattue, le personnel scientifique avait été évacué et l'installation scellée. De nombreux messages d'avertissement avaient été gravés sur les murs du hall pour dissuader les races émergentes de tenter de l'ouvrir, mais l'orgueil et la précipitation des san'shyuums les avaient conduit à ignorer chacun d'entre eux. Cela fait aujourd'hui partie de la liste des nombreuses erreurs extrêmement graves qu'ils n'avouèrent jamais publiquement.

Tandis que les troupes de la Garde du Temple dissimulées dans le hall attendaient le meilleur moment pour attaquer, ils virent les san'shyuums être soudainement pris d'une panique absolue et faire venir de larges effectifs de guerriers pour combattre les monstruosité du Parasite. Poussés par leur honneur de guerriers et par la conviction qu'il s'agissait là d'un mal devant être éradiqué de toute urgence, les sangheilils se joignent à leurs anciens ennemis afin de repousser l'infection. Malheureusement, bien qu'ils se montrent nettement plus efficaces que les san'shyuums qui sont pour la plupart paralysés de terreur, ils sont finalement obligés de reculer face aux flux sans fin d'abominations qui cherchent à sortir du complexe, et sans que quiconque parvienne à refermer les portes à temps. Les survivants des deux peuples montent alors tous à bord de vaisseaux san'shyuums tandis que le vaisseau-clé utilise ses puissantes rmes pour détruire tout vaisseau ou infrastructure à la surface et susceptible de permettre au Parasite de s'échapper de Taen 'Klor, puis leurs officiers entament une violente discussion alors que le capitaine Voklatumee exige des explications sur ce qui vient de se passer. Il est alors impressionné par le niveau de connaissance présenté par les san'shyuums au sujet des forerunners, de leurs reliques et de leur histoire, ainsi que par les discours inspirés et virulents de leurs interlocuteurs concernant le Grand Voyage, le Cycle de Réclamation et le Manteau de Responsabilité. Un début de compréhension commence à apparaître mais pour l'instant l'urgence est de purifier la planète. C'est pourquoi pendant que le vaisseau-clé vitrifie chaque mètre carré de sa surface, Thorus 'Voklatumee guide un vaisseau san'shyuum jusqu'à Sanghelios afin d'annoncer l'horrible nouvelle aux différents kaidons des onze clans primordiaux sangheilils.



La Bataille de l'Union

L'arrivée d'un vaisseau san'shyuum au-dessus de Sanghelios provoqua une grande panique à travers les différents clans sangheilils jusqu'à ce que les membres de la Garde du Temple présents à bord n'envoient un message sur toutes les fréquences possibles pour résumer ce qu'ils avaient vus sur Taen 'Klor et déclarer l'urgence d'une intervention militaire massive pour éradiquer cette menace. Le peuple sangheilils avait là deux opportunités uniques : celle d'affronter et de vaincre un nouvel adversaire extrêmement dangereux pour prouver la valeur de leur peuple et celle de forger une paix durable avec les san'shyuums qui partageaient bon nombre de leurs croyances concernant les forerunners.

Chacun des onze clans de Sanghelios rassembla alors tous les vaisseaux et guerriers disponibles et les envoya au plus vite vers Taen 'Klor, dont la surface avait été bombardée au-delà de tout ce qui semblait imaginable. Il ne restait plus que d'immenses étendues de terres vitrifiées creusées de vastes cratères et une atmosphère baignée de cendres noircissant le ciel pour des générations. Seule l'installation forerunner où se trouvait le Parasite avait survécu à ce déchaînement de fureur, aussi les onze clans ancestraux décidèrent de faire débarquer leurs meilleurs guerriers à la surface afin qu'ils purifient ce lieu sacré. Menés par Thorus 'Voklatumee et un millier de combattants de la Garde du Temple, près de onze mille sangheilils pénétrèrent dans la structure ancestrale pour faire la dure expérience du combat contre le Parasite.

Les survivants se comptèrent par centaines à peine, et plusieurs d'entre eux qui portaient des blessures demandèrent à mourir par l'épée d'un de leurs frères avant d'être incinérés, cela afin de s'assurer qu'ils ne répandraient pas l'infection. Voklatumee lui-même périt durant l'affrontement. Entre-temps, le Parasite avait gagné en force et commençait à mener une vaste contre-attaque sur les positions sangheilils entourant le temple. Plusieurs fois, l'ennemi parvint à prendre le contrôle de navettes de transport qui s'étaient posées à la surface, mais celles-ci furent pulvérisées par la flotte dès qu'elles tentèrent de rejoindre l'orbite. Il est d'ailleurs probable qu'un nombre inconnu de navettes ne transportant aucune trace du Parasite aient tout de même été détruites de la même manière dans la confusion, par simple mesure de sécurité.

Un autre bombardement massif fut effectué pour éliminer les milliers de sangheilils parasités qui s'étaient aventurés hors du temple, puis les clans envoyèrent une seconde vague de guerriers en employant des tactiques plus adaptées : favoriser le combat à distance et l'utilisation d'explosifs, n'engager le corps à corps que si la victoire est assurée, et exécuter à vue tout individu blessé, même faiblement. Les troupes sangheilils reçurent d'ailleurs pour obligation de porter des appareils respiratoires de manière à empêcher la contamination par les spores contenues dans l'air, et les plus chanceux d'entre eux portaient même des combinaisons intégrales portées habituellement par les forces de sécurité de la flotte. Ce deuxième assaut se révéla beaucoup plus constructif et permit de repousser le Parasite jusqu'à l'intérieur de la structure forerunner. Pendant que le combat continuait dans les sombres couloirs d'adamantium, des troupes spéciales de décontamination brûlaient tous les cadavres sans exception avec des canons à dispersion de plasma.

Les affrontements à l'intérieur du temple se révélèrent beaucoup plus difficile en raison de l'environnement plus confiné et propre aux embuscades, ce qui limitait les possibilités d'empêcher le corps à corps. Néanmoins les sangheilils avaient l'avantage du nombre et possédaient de meilleurs aptitudes de combat, face à la force brute et à l'absence totale de peur des formes du Parasite. Les pertes furent colossales, mais au final ils réussirent à repousser leurs adversaires jusqu'à derrière les énormes portes du sas de confinement, où le combat finit par s'enliser.

Cet assaut était mené par Jalok 'Tovna, kaidon du clan Tova, qui avait rassemblé derrière lui des guerriers issus d'à peu près tous les clans primordiaux de Sanghelios. Ses troupes et lui ne parvenaient pas à avancer plus profondément dans l'installation forerunner et, en voyant leurs forces diminuer à vue d'œil, elles comprirent qu'ils étaient arrivés à la limite de ce qui était possible. Jalok demanda alors aux san'shyuums de refermer le sas de confinement derrière eux, même si cela signifiait les abandonner au Parasite, et les san'shyuums condamnèrent les portes peu de temps après. Certaines légendes du clan Tova disent que Jalok et ses guerriers continuèrent de combattre le Parasite pendant encore onze jours avant de succomber.

Après s'être assurés que le Parasite ne pourrait plus rejoindre la surface, les sangheilils et les san'shyuums comprirent qu'ils ne pouvaient plus faire machine arrière, désormais. Certains hérétiques disent aujourd'hui que les san'shyuum virent là une opportunité de se forger un puissant allié aisément manipulable à travers la foi, mais les fervents croyants de l'Alliance sont persuadés que leurs intentions étaient sincères et pures. Quoi qu'il en soit, les kaidons survivants des clans primordiaux de Sanghelios demandèrent à connaître plus en détail les principes du Grand Voyage et du Cycle de Réclamation afin de comprendre les

raisons qui avaient poussé leurs deux civilisations à s'affronter si durement pendant des années. Lorsqu'ils eurent pleinement pris connaissance de ce que les san'shyuums voulurent bien leur révéler sur les forerunners, les kaidons proposèrent leur service pour les aider dans leur recherche des anneaux sacrés. C'est ainsi que les anciens ennemis s'allièrent en signant le **Traité de l'Union**.

Les termes de ce traité imposèrent la formation d'une civilisation basée sur le mélange des deux peuples pour un objectif commun : la recherche d'artéfacts forerunners et leur étude dans la poursuite du Grand Voyage. A cette fin, les pouvoirs administratif, scientifique et religieux sont entièrement confiés aux san'shyuums qui ont pour tâche d'analyser la technologie forerunner pour qu'elle puisse être utilisée par les membres de l'Alliance, ainsi que d'étudier toutes les pistes pouvant mener aux coordonnées d'autres artéfacts. De leur côté, les sangheilis héritèrent du pouvoir militaire total et c'était à eux qu'il incombait d'explorer l'espace à la recherche de nouveaux mondes pouvant abriter des structures forerunners en éliminant impitoyablement toute menace éventuelle qui pourrait s'opposer à leur quête.

Ce serment, nommé le Serment du Croisé, tire les grandes lignes des engagements pris par les deux peuples et forme aujourd'hui l'un des textes les plus importants de l'Alliance :

LE SERMENT DU CROISÉ

*Tant de haine était dans nos yeux qu'aucun de nous deux ne pouvait voir,
Notre guerre permettrait d'innombrables morts, mais jamais la victoire,
Jetons ensemble les armes, comme expression de notre colère.
Les forerunners nous suivrons, leur souffle divin guidera nos pas,
Propageons leur saint courroux, pour ramener dans la voie les apostats,
Toi, dans la foi, nous protégeras, alors nous trouverons la lumière.*

*Sur le sang de nos pères, sur le sang de nos fils, je soutiendrais l'Alliance,
Même s'il me faut mourir, je ne trahirais mes frères pas même en songe.
Les parjures sont des hérétiques, ils ne méritent ni pitié, ni clémences,
Ils emploient les créations de nos seigneurs pour diffuser leurs mensonges.
Dans notre marche vers le salut, nous les renverrons tous à la poussière.
Toi, dans la foi, nous protégeras, alors nous trouverons la lumière.*

*Je jure devant les dieux de servir l'Alliance, quoi qu'il en coûte,
Pour eux qui ont su dissiper, par leurs saintes paroles, rancœur et doute,
Je jure de tout faire pour guider les fidèles et tuer les impies.
Ramenant les déviants sur le chemin pour que mon âme soit anoblie,
Je jure que si j'abjure, je n'aurais plus ni honneur, ni fils, ni frères.
Toi, dans la foi, nous protégeras, alors nous trouverons la lumière.*

Pour symboliser cet événement sans précédent dans l'histoire des deux races, cette date débute le 1^{er} Âge de la Réconciliation dans le calendrier covenant et un serment fut prononcé par l'ensemble des dirigeants ayant participé à la rédaction du traité de l'union. Afin que le vaisseau-clé forerunner ne soit plus perçu comme une menace ou un sujet de discorde, il fut décidé par les deux partis qu'il serait désactivé et seulement utilisé comme source d'énergie pour une immense station spatiale mobile qui formerait la capitale de l'Alliance : **Grande Bonté** (cf. [chap. III.4.10](#)). La construction de cette station débuta peu après la bataille de l'union et présente le premier projet mené conjointement par les sangheilis et les san'shyuums.



I.2.3. Les premiers hérétiques

En dépit des raisons qui amenèrent les peuples sangheilis et san'shyuums à s'unir pour former l'Alliance covenante, cette coalition fut loin d'être parfaite : forgée dans les larmes et le sang à la suite d'un conflit meurtrier, elle ne pouvait pas si facilement faire oublier les douleurs du passé et c'est pourquoi la haine et la rancœur furent les premiers sentiments à faire germer les graines de l'hérésie. Mais pour comprendre l'apparition des loges hérétiques parmi la population sangheili, il faut analyser le contexte de cette époque car leurs actions n'auraient sans doute pas été aussi extrêmes si la situation avait été différente.

Le 1^{er} Âge de la Réconciliation

Pendant que le peuple sangheili mobilise tous ses efforts à la rénovation de son domaine ainsi qu'à la construction de Grande Bonté, les san'shyuums sont libres de répandre leur croyance chez leurs nouveaux alliés afin d'imposer leur vision de l'univers. Des prophètes sont envoyés sur Sanghelios et sur chacune de ses colonies afin de donner des discours et de répandre la « bonne parole », en commençant par faire coïncider leur foi avec les traditions sangheilis de manière à convertir le plus grand nombre d'individus. Puis, au fur et à mesure que le Jjaro se répand en prenant de l'importance auprès des clans, les san'shyuums profitent de leur position spirituelle dominante pour se montrer de plus en plus agressifs envers les anciens cultes qu'ils jugent « primitifs, barbares et inappropriés ». Par des méthodes de manipulation du langage, par exemple en faisant passer pour du « progrès » plusieurs interdictions d'anciens rites sangheilis, ils imposent progressivement leurs normes culturelles à un peuple trop occupé à travailler pour la construction de l'Alliance. D'énormes efforts sont mobilisés pour transformer les kaïdons des principaux clans sangheilis en de fervants serviteurs du Jjaro, afin de s'appuyer sur leur autorité et leur soutien pour accélérer la transition culturelle. D'anciennes gravures sont détruites, des livres sont brûlés, et d'innombrables coutumes sont changées pour imiter celles des san'shyuums, le seul domaine épargné étant celui du combat terrestre. Car même dans la gestion de leur flotte de guerre, les sangheilis se retrouvèrent forcés de s'adapter aux nombreuses technologies qui furent ajoutées à leurs vaisseaux en prenant par défaut l'exemple des san'shyuums.

Toutes ces profondes transformations s'effectuèrent en moins de deux générations, ce qui est un temps beaucoup trop court pour qu'une transition culturelle s'effectue paisiblement. Nombreux furent ceux qui se mettent à protester contre la lente disparition de l'identité sangheili et de ses valeurs, mais ils sont soit ignorés soit contestés avec force par les dirigeants des deux peuples qui refusent catégoriquement de leur donner raison. Cela ne fait qu'augmenter le ressentiment de cette vaste partie de la population, et certains individus se sentent même trahis à la fois par les san'shyuums et par leurs semblables. Mais la pensée sangheili dit que lorsqu'un chef refuse de voir ce qui était juste, il faut se séparer de ce chef et obtenir justice soit-même, quitte à en perdre la vie. C'est pourquoi là où un autre peuple aurait probablement abandonné en se croyant impuissant devant la puissance idéologique des prophètes, les résistants sangheilis se rassemblent autour de plusieurs guerriers charismatiques prêts à tout risquer pour protéger la culture dans laquelle ils avaient grandi. Mais à ce moment de notre histoire, leur lutte reste principalement idéologique avec très peu de violence, les affrontements se déroulant principalement entre sangheilis dits « **traditionnels** » et « **réformés** ».

Dans cette situation particulièrement tendue, la Garde du Temple occupe une place difficile car elle sait que sa mission est sur le point de s'achever maintenant que les san'shyuums font sauter un à un tous les interdits concernant l'étude des reliques forerunners. Néanmoins sa notoriété auprès de la population sangheili est encore trop grande pour que les hiérarques ou qui que ce soit d'autre puisse lui donner des ordres, ce qui lui permet de continuer à interdire l'accès au Grand Temple de Sanghelios. Lorsqu'en -815, les trois grands prophètes Fortune, Pardon et Dévotion insistent fortement pour obtenir l'autorisation d'entrer dans ce temple car ils se savent être proches de la mort, la Garde refuse et obtient par principe le soutien de la plupart des clans. Le maître de la Garde, **Vlem Suma 'Holdamee**, cherche trois choses derrière ce refus : d'abord forcer les san'shyuums à révéler leurs véritables intentions concernant les artefacts forerunners, et ensuite gagner du temps pour préparer une solution de repli si les choses tournent mal, mais surtout avoir un poids suffisant pour négocier la nouvelle position de la Garde dans la nouvelle civilisation qui est en train de se construire. Car à cette époque, l'organisation de l'Alliance est encore en gestation, et plutôt que de mobiliser directement les clans sangheilis pour la suite de leur conquête spatiale il est prévu que soit créée une armée de l'Alliance dont les troupes seront fournies par Sanghelios et ses colonies, et qui répondra à l'autorité d'un **Grand Conseil** où siègeront des représentants des deux peuples. Pour l'instant, les sangheilis souhaitent organiser cette armée en six **divisions** ayant chacune un rôle bien précis (cf. chap. III.6), mais Fortune propose d'en rajouter une, dont les membres se nommeraient les Gardiens de la Foi, et qui serait chargée des tâches les plus sacrées de la croisade vers le Grand Voyage, à savoir la récupération et de la protection des reliques forerunners découvertes par les flottes de l'Alliance, ainsi que la protection des hiérarques et san'shyuums de haut rang. Et bien que les membres de la Garde du Temple soient encore trop attachés aux anciennes traditions sangheilis, ils sont les plus aptes à rejoindre cette prestigieuse division et Fortune compte leur offrir cela en échange de l'accès au Grand Temple de Sanghelios.

Malheureusement, il fait l'erreur de partager ce secret avec l'un de ses subordonnés, un jeune prophète nommé **Mras 'Klo'tah** qui ne partage pas du tout sa vision au sujet de la Garde. Avec l'aide de deux complices, Mras décide d'utiliser les sangheilis traditionnels pour faire d'une pierre deux coups : renverser Fortune et les autres hiérarques, puis dissoudre totalement la Garde du Temple. Pour cela, il falsifie de nombreux documents qui provoquent autant d'erreurs diplomatiques avec les sangheilis, et faire circuler de nombreuses rumeurs de conspiration de la part des san'shyuums contre leurs alliés. Il espère ainsi créer suffisamment de mécontentement pour que quelques individus soient prêts à assassiner les hiérarques lorsque l'occasion se présentera, mais sa méconnaissance de la psychologie sangheili le fait aller beaucoup trop loin : la colère des sangheilis traditionnels devient telle qu'ils se regroupent alors en masse sous une même bannière et dans le plus grand secret, tous décidés à regagner l'indépendance totale du peuple sangheili. Leur rancune étant encore forte envers les massacres commis par les san'shyuums durant la Guerre des Commencements, ils décident de nommer leur mouvement le **Verdict des Cendres**.



La bataille de Grande Bonté

Date : -814 (calendrier humain), 1^{er} Âge de la Réconciliation

Alors que la construction de Grande Bonté connaît un ralentissement à cause des tensions provoquées par les agissements de Mras, les hiérarques annoncent qu'ils visiteront prochainement l'installation afin de constater l'avancement des travaux. Leur intention est de rassembler les peuples alliés derrière ce projet qui est actuellement le plus grand symbole de leur collaboration, et ainsi calmer quelque peu la situation. Ils prévoient d'être accompagnés par une délégation de huit autres san'shyuums de moindre rang, ainsi que de quelques guerriers sangheilis parmi ceux qui ont la charge de superviser la construction de Grande Bonté, et la visite sera filmée pour une retransmission en direct à travers le territoire sangheili. C'est l'occasion parfaite pour la phase finale du plan de Mras qui fait alors fuité plusieurs informations sensibles dans les milieux qu'il sait abriter des sangheilis traditionnels : le parcours de la visite, la composition du système de sécurité, et une explication détaillée des commandes du vaisseau-clé forerunner, celui-ci étant déjà immobilisé au centre de la citadelle de Grande Bonté pour servir de source énergétique. Il compte ainsi donner l'illusion aux dissidents sangheili qu'ils peuvent en une seule et même attaque assassiner les trois hiérarques et capturer le vaisseau-clé forerunner afin qu'il ne puisse plus être utilisé contre Sanghelios.

Après avoir obtenu toutes ces informations, le Verdict des Cendres introduit plusieurs centaines de ses meilleurs guerriers sur les chantiers de l'énorme station spatiale, que ce soit clandestinement ou en répondant aux demandes de volontariat pour différents travaux, puis ils se mettent à attendre patiemment le jour de l'inspection. Pendant ce temps, sous l'influence de Mras, le grand prophète de la Fortune persuade le maître de la Garde du Temple, Holdamee, de participer à la visite avec quelques-uns de ses officiers. Toutes les pièces sont en place lorsque, à la date prévue, le cortège diplomatique arrive sur la grande place de la Citadelle de Grande Bonté où siège le vaisseau-clé forerunner. C'est là que les guerriers du Verdict des Cendres passent à l'attaque et tuent les trois hiérarques avant que quiconque réalise ce qui se passe. Face à cet acte fourbe, les représentants de la Garde du Temple font honneur à leur réputation en protégeant bon nombre des autres san'shyuums présents, et Holdamee parvient également à convaincre tous les ouvriers sangheilis présents de lui venir en aide. Grâce à leur intervention héroïque, près de la moitié des prophètes mineurs sont mis à l'abri du combat, puis les troupes du Verdict des Cendres passent à la suite de leur plan et se précipitent vers le vaisseau-clé pour en prendre le contrôle. Malheureusement pour eux, les instructions qu'avaient répandues Mras étaient fausses car il ne comptait prendre aucun risque sur cette partie de son plan. Les rebelles sangheilis se retrouvent alors piégés à l'intérieur du vaisseau et sont massacrés jusqu'au dernier par la fureur d'Holdamee et de ceux qu'il a rassemblés derrière lui.



Le départ de la Garde

Des trois grands prophètes, Fortune était de loin le plus respecté mais aussi le plus facilement influençable, et c'était pour cela que Mras s'était tant rapproché de lui afin de préparer son ascension : tous les hauts responsables san'shyuums savaient que Fortune tenait Mras en haute estime et le considérait comme le meilleur choix pour lui succéder, une volonté que personne n'osa contester. Après les cérémonies funéraires accordées aux victimes de l'attentat, il prend le titre de **grand prophète du Chagrin** et, afin de s'assurer le contrôle total du sommet hiérarchique de l'Alliance, pour siéger à ses côtés il nomme ses deux complices qui prennent les noms de **Patience** et du **Châtiment**. Lorsqu'il présida sa première réunion du Grand Conseil quelques jours plus tard, Mras convoqua le maître



Holdamee de la Garde du Temple avant de faire un grand discours qu'il avait soigneusement préparé afin d'imposer ses desirs en utilisant le deuil de Fortune pour culpabiliser les sangheilis. Car même si les responsables de l'attentat étaient des dissidents, leur acte jetait la honte et le déshonneur sur l'ensemble du peuple de Sanghelios qui était désormais suspect dans sa totalité. Mras annonce alors que pour réparer cette terrible faute, les sangheilis vont devoir faire preuve de dévotion et de sacrifice car le chemin vers la salvation n'est jamais facile. Et une fois certain que son audience est prête à accepter n'importe, il impose ses conditions non négociables :

Les membres du Verdict des Cendres et tous ceux qui les soutiennent sont déclarés **hérétiques**, des archi-ennemis ayant rejeté la foi du Jjaro et qui ne méritent pas la moindre pitié. La division de l'Alliance chargée de protéger les reliques forerunners recevra une tâche supplémentaire qui sera de traquer et d'éliminer ces hérétiques où qu'ils se trouvent, et à ce titre son nom ne sera plus la division des Gardiens de la Foi mais la **Très Sainte Inquisition des prophètes**. Et pour finir, en raison de leur incapacité à protéger les précédents hiérarques et un grand nombre de hauts dignitaires san'shyuums, ainsi qu'en raison de leur trop grand attachement aux valeurs traditionnelles sangheilis qui les rapprochent dangereusement du Verdict des Cendres, la Garde du Temple doit être entièrement dissoute dans les plus brefs délais. Ses troupes doivent remettre aux autorités l'Alliance leurs armes, leur flotte et les reliques forerunners qu'elles détiennent sous scellés.

Holdamee est outragé par cette décision et déclare que si les hiérarques ne jugent pas la Garde du Temple digne de cette tâche, aucun sangheili ne peut l'être. Il rappelle l'action héroïque de ses troupes durant l'incident de Taen 'Klor et à la Bataille de l'Union, appuyant le fait qu'ils furent les premiers sangheilis à s'être alliés avec les san'shyuums et à accepter leur croyance. Mais ces arguments n'eurent aucun poids pour Mras qui justifie sa décision en expliquant que le nouveau rôle de la 6^{ème} division ne devait pas être pris à la légère, et que tous les gardiens ne sont pas forcément prêts à combattre leurs semblables pour protéger la foi de l'Alliance. Le grand prophète du Chagrin termine en rappelant que c'est la Garde du Temple qui déclencha la Guerre des Commencements en refusant de léguer les reliques forerunners à ceux qui devaient légitimement en hériter. Ce dernier argument fait voler en éclat le peu de soutien que pouvaient encore apporter à Holdamee les conseillers sangheilis siégeant au Grand Conseil, le laissant seul face à une décision irrévocable.

Mais encore une fois, pas sa méconnaissance de la psychologie sangheili, Mras ne réalisa pas pleinement les conséquences de ses actions : hors de lui, Holdamee quitte la salle du Grand Conseil sans attendre d'avoir été congédié par les hiérarques, et personne n'ose l'arrêter. Il quitte Grande Bonté avec son vaisseau personnel et réunit la quasi-totalité des effectifs de la Garde en donnant rendez-vous à sa flotte dans le système d'Yblis. Là, il leur annonce la décision des prophètes et la honte qui était tombée sur leur glorieuse institution. La réaction de ses troupes est toute aussi vive que celle qu'il a exprimée devant le Grand Conseil, tous refusant rapidement de se plier à une décision aussi injuste et déshonorante. Il semble désormais clair à leurs yeux que les san'shyuums ont manigancé tout cela pour s'octroyer le contrôle absolu sur les reliques forerunners et ainsi être les seuls à véritablement profiter du pouvoir qu'ils renferment. Plusieurs officiers de la Garde proposent alors d'attaquer Grande Bonté avec toute leur flotte et de prendre le contrôle du vaisseau-clé comme avaient tenté de le faire le Verdict des Cendres. Mais Holdamee le leur interdit, car il ne peut se permettre de se rabaisser à agir comme ces terroristes, d'autant que s'ils échouaient, ce serait probablement toute la civilisation sangheili qui en subirait les conséquences cette fois-ci. Il préférerait largement que la colère des san'shyuums soit fixée uniquement sur lui et sur ses guerriers, car ils possédaient largement les moyens de se défendre par eux-mêmes.

Ainsi, Holdamee décide que la nouvelle tâche de la Garde du Temple est de rechercher des artefacts forerunners que les san'shyuums n'ont pas encore trouvés, afin de les récupérer avant eux pour les mettre en lieu sûr. La flotte de la Garde quitte alors l'espace contrôlé de l'Alliance et, depuis, elle explore un à un les systèmes inconnus pour en extirper les objets forerunners les plus sacrés.

I.2.4. La soumission des chasseurs

Bien peu de choses sont connus à propos des événements qui se sont déroulés sur Te avant l'arrivée de l'Alliance, d'abord parce que les lekgolos ne possèdent pas d'histoire écrite mais plutôt une sorte de mémoire collective. Cette histoire remonte apparemment de plusieurs milliers d'années en arrière mais, bien que la race des lekgolos ait existé du temps des forerunners et de l'activation des Halos, aucun souvenir de la communauté ne remonte jusqu'à cette époque.

Les quelques millénaires couverts par l'histoire connue des lekgolos ne contient pas beaucoup d'événements marquant car l'évolution de leur civilisation fut extrêmement lente, que ce soit au niveau de l'innovation morphologique ou des progrès technologiques. Néanmoins ils étaient parvenus vers l'an -2400 du calendrier humain à voyager dans l'espace et ainsi à coloniser la plupart des lunes de Te (25 en tout) qui étaient presque entièrement recouvertes d'installations forerunners très diverses. Mais comme les lekgolos ne possèdent aucune notion de religion et raisonnent principalement de manière rationnelle, ils ne considéraient ces installations que comme de la matière utilisable, et c'est pourquoi ils se mirent à assimiler l'adamantium forerunner pour le réutiliser dans leurs propres constructions.

C'est pour cette raison que, lorsque la flotte covenante *Burning Transcendence* découvrit les lunes de Te en -785 et vit les installations forerunner partiellement démantelées par les lekgolos, son commandeur rapporta aussitôt la nouvelle au Grand Conseil qui ordonna l'extermination de cette race pour hérésie. Ce fut le début d'un terrible conflit où les guerriers sangheilis rencontrèrent pour la première fois des adversaires à la hauteur de leurs compétences martiales, toute utilisation des armes navales étant impossible en raison de la présence des sites forerunners qui devaient être préservés à tout prix. Le conflit prit une telle ampleur que le Kaidon Sorel 'Derulee fut nommé Arbitre (cf. chap. III.6.6) pour mener les troupes sangheilis contre l'ennemi, mais cela ne fit qu'augmenter le nombre des pertes parmi l'Alliance, les lekgolos remportant la quasi-totalité des engagements au sol.

Ce n'est que lorsque l'Arbitre 'Derulee périt au combat que le Grand Conseil accepta de changer de stratégie et, de désespoir, menaça le peuple lekgolo d'extermination par un bombardement naval s'ils ne se rendaient pas. La flotte de l'Alliance effectua une démonstration de sa puissance sur l'une des lunes inhabitées de Te vers la fin de l'année -784, et immédiatement après les lekgolos envoyèrent leur réponse : non seulement ils se soumettaient à l'autorité de l'Alliance, mais ils étaient prêts à combattre aux côtés des sangheilis dans toute future guerre qu'ils seraient amenés à traverser. En effet, le sens de l'honneur et les compétences martiales des fils de Sanghelios leur avait fait gagner un profond respect de la part du peuple lekgolo. Cette proposition fut rejetée par les ministres san'shyuums du Grand Conseil, en raison de la destruction des temples forerunners, alors qu'elle était approuvée par les conseillers sangheilis qui appréciaient l'opportunité de se faire des alliés puissants pour les combats à venir. Comprenant que l'affaire était certainement devenue plus militaire que religieuse après un conflit aussi sanglant pour des reliques qui étaient de toute manière irrécupérables, les grands prophètes tranchèrent en faveur des sangheilis : le peuple lekgolo était accepté dans l'Alliance covenante, mais devrait verser un lourd tribut en ouvriers pour se laver de l'hérésie qu'il avait commis et, bien que de nombreux conseillers sangheilis aient insisté pour intégrer ces nouveaux alliés dans l'armée covenante, cela fut refusé par mesure de sécurité.



I.2.5. Ascension et chute de Balaho

Le peuple des unggoy originaire du monde gelé de Balaho est sans conteste celui dont l'intégration dans l'Alliance eut les plus mauvaises conséquences sur leur société. Cela est principalement dû au fait que ce peuple a connu une évolution technologique fulgurante qui a grandement inquiété les san'shyuums, tandis que leur impertinence durant les premiers contacts n'a pas manqué d'irriter les sangheilis. C'est pourquoi afin de mieux comprendre pourquoi ils ont connu un tel sort, nous allons commencer d'abord par résumer la rapide ascension des unggoy.

Le peuple oublié

Période : de -403 (calendrier humain), 1^{er} Âge du Doute, à 115, 8^{ème} Âge du Conflit

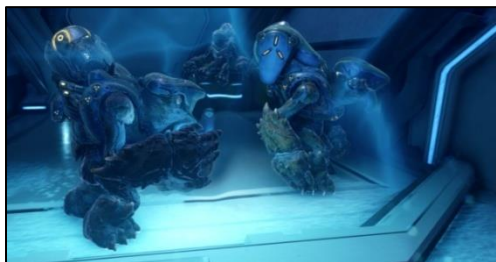
Lorsque la flotte d'exploration de l'Alliance *Deep Condemnation* découvre Balaho, les peuples sangheilis, san'shyuums et lekgolos viennent à peine de terminer l'exploration de la Région Morte pillée par les invasions taurons et leur moral n'est alors pas très grand. Bien qu'ils se soient remis des sérieuses blessures subies durant le 5^{ème} Âge du Conflit, l'absence de récompenses divines pour leurs sacrifices a provoqué une profonde incertitude sur la nature de leur quête et sur les épreuves qu'ils devront traverser pour l'accomplir. Ce triste état d'esprit fait qu'en arrivant au-dessus de Balaho, l'équipage de la flotte *Deep Condemnation* n'est pas étonné de découvrir un monde de plus qui ne présente ni relique forerunner à récupérer ni les qualités requises pour être colonisé. Mais alors que les vaisseaux de l'Alliance pénètrent l'atmosphère pour effectuer une observation à basse altitude, ils détectent une forme de vie intelligente organisée en tribues primitives : les unggoy.

Le capitaine de la flotte, Vaahr 'Dorulnee, rassemble alors un groupe de guerriers sangheilis et lekgolos pour venir avec lui à la surface, au plus près de l'une des plus grosses communautés repérées par la flotte. Ils descendent par l'ascenseur gravitationnel du vaisseau-amiral, ce qui crée d'abord la panique puis la curiosité de la population locale qui se rassemble pour accueillir timidement les « Visiteurs ». Mais très rapidement, le capitaine constate que les unggoy ne représentent strictement aucun intérêt pour l'Alliance : ils n'ont même pas développé la maîtrise du fer et ne semblent pas avoir d'aptitudes naturelles pour le combat. Leur petite taille, leur manque d'assurance et l'aspect désordonné de leur société font que Dorulnee n'a que du mépris pour eux et qu'il se montre assez violent sans chercher à seulement communiquer. Déçu, il quitte la surface avec son escorte pour envoyer à Grande Bonté un rapport peu flatteur sur Balaho et ses habitants, en demandant ce qu'il doit faire à leur sujet. Le Ministère de la Conversion ordonne de laisser ce monde en paix et la flotte *Deep Condemnation* poursuit alors sa mission d'exploration. Le rapport de Dorulnee ne fait l'objet d'aucune observation complémentaire et fini par être totalement oublié avec le passage du temps et des générations, de même que Balaho et les unggoy.

Mais ces derniers, eux, n'ont pas oublié la venue des « Visiteurs » et connaissent une rapide transformation de leur société alors qu'ils réfléchissent intensément sur qui étaient ces étrangers venus du ciel et pourquoi ils sont partis sans rien laisser derrière eux. Car en raison de leur métabolisme basé sur la respiration du méthane, les unggoy possèdent une activité cérébrale nettement supérieure à celle des autres espèces vivantes, et ce contact avec l'Alliance les amène à orienter leur intelligence d'avantage vers la recherche scientifique et les progrès technologique afin d'imiter ce qu'ils ont vu. De plus, la connaissance d'une autre civilisation beaucoup plus avancée qu'eux force à l'unification des tribues pour mettre en commun leurs ressources à la fois physiques et intellectuelles, ce qui accélère d'autant plus l'évolution de leur société.



Car les habitants de Balaho comprennent très bien que ces Visiteurs ne sont ni des dieux ni des êtres bienveillants, et que s'ils sont partis sans exterminer le peuple unggoy tout entier c'est parce que cela ne leur était d'aucun intérêt. Mais rien ne dit qu'ils ne changeront pas d'avis un jour. C'est pourquoi les unggoy se mettent à œuvrer si intensément dans la recherche scientifique pour devenir aussi puissants que possibles, de manière à ce que, lors du prochain contact, les Visiteurs ne puissent ni les ignorer ni se risquer à les affronter. En quelques années seulement, ils atteignent le palier industriel et bâtissent de grandes villes à travers la surface de Balaho tout en conservant plusieurs de leurs traditions tribales, en particulier leur hiérarchie matriarcale. Trois siècles seulement après le contact avec l'Alliance, ils lancent déjà des sondes d'exploration spatiale pour tenter de coloniser d'autres astres de leur système stellaire, cela en raison de leur taux de reproduction très élevé qui commence à créer de sérieux problèmes de surpopulation.



Comme aucun autre astre n'est habitable dans leur propre système stellaire, leur seule solution est de parvenir à coloniser d'autres systèmes, et c'est dans ce but qu'ils découvrent donc le voyage dans le sous-espace en l'an 17 du calendrier humain. En quelques années seulement, les puissantes forges de Balaho construisent une flotte de vaisseaux presque aussi technologiquement avancés que ceux de l'Alliance, et qui transportent une large partie de la population unggoy vers les plus proches étoiles. En près d'un siècle, ils colonisent six planètes présentant des conditions climatiques semblables à leur monde d'origine mais qui nécessitent néanmoins une modification atmosphérique afin d'être respirable pour eux. Deux de ces planètes sont transformées et les quatre autres en bonne voie d'adaptation avant que l'Alliance ne réalise enfin ce qui se passe dans cette minuscule parcelle de son territoire.

La confrontation

En l'an 115, les unggoy choisissent le monde de Stovh pour devenir la septième colonie de Balaho et envoient un premier vaisseau pour y installer avant-poste à la fois civil et militaire. Malheureusement cette planète a été classée par l'administration de l'Alliance comme ayant une haute valeur stratégique en raison de ses ressources minérales importantes, et des patrouilles y sont donc fréquemment envoyées afin d'en garder le contrôle. C'est pourquoi quelques mois après que les colons unggoy se soient installés sur Stovh, la frégate de combat *Abiding Truth* apparaît en orbite, et le vaisseau de colonisation unggoy reconnaît immédiatement là qu'il s'agit d'un vaisseau des Visiteurs car son apparence correspond aux gravures et peintures datant de l'époque du premier contact. Les deux camps envoient un message d'alerte vers leurs quartiers généraux respectifs en campant sur leur position, la frégate de l'Alliance n'étant pas de taille à affronter le mastodonte colonisateur des unggoy tandis que celui-ci reste en orbite au-dessus de leur avant-poste afin de le protéger.

Les premiers renforts à arriver sur place sont ceux de Balaho, fort d'une cinquantaine de vaisseaux qui cherchent aussitôt à communiquer avec la frégate mais celle-ci ne donne aucune réponse. Peu de temps après apparaît une centaine de bâtiments de guerre de l'Alliance, avec à son bord un légat san'shyuum du Ministère de la Conversion chargé de mener les premières négociations. Une rencontre est organisée à la surface de Stovh entre lui et la Matriarche unggoy qui commande la flotte de Balaho, et il commence par lui informer avec fermeté que ce monde est la propriété de l'Alliance covenante. Son interlocutrice lui répond que s'il ne voulait pas que quelqu'un d'autre s'installe ici il aurait dû laisser un avertissement suffisamment visible et explicite, mais que comme ce n'est pas le cas le peuple unggoy revendique la propriété de cette planète. Et même si la matriarche déclare que ses semblables ne cherchent pas le conflit mais seulement mener une vie prospère sous la lumière de la science, elle montre clairement dans son attitude que l'affrontement ne lui fait pas peur car ils s'y sont préparé depuis cinq siècles. Cela irrite grandement les officiers et escortes sangheilis accompagnant le légat, qui a le plus grand mal à réprimer leurs pulsions guerrières en cherchant une solution pacifique, du moins le temps que les hiérarques arrivent pour mener les négociations en personne.

Cette situation amuse grandement la matriarche ainsi que le reste des unggoy de la flotte, ces derniers assistant à la discussion au moyen d'une retransmission vidéo. En effet, après le premier contact avec l'Alliance covenante leur peuple avait toujours pensé que les sangheilis n'avaient pas de maîtres, qu'ils étaient simplement un peuple de conquérants cherchant un ennemi à sa mesure, et le fait de les voir être ainsi tenus en laisse par une autre race physiquement plus faible et visiblement portée sur un fanatisme religieux leur était absolument hilarant. Malheureusement, le métabolisme cérébral si particulier des unggoy a également pour caractéristiques une réaction émotionnelle beaucoup plus violente que chez la plupart des autres espèces, ce qui fait que devant une telle scène la Matriarche et sa garde rapprochée ne peuvent pas s'empêcher de rire intensément. Devant un affront aussi grand, les sangheilis ignorent totalement les ordres du légat et chargent la délégation unggoy qui ouvre aussitôt le feu. Bien que l'armement de Balaho soit basé sur l'usage de munitions solides, il est presque aussi perfectionné que l'est celui de l'humanité du XXVIème siècle, en particulier grâce aux formidables armures assistées de modèle Gobelins dont la force et la puissance de feu font des ravages dans les rangs de l'Alliance. Cela n'empêche pas les sangheilis de tuer la Matriarche et tous ceux qui l'accompagnaient, mais plus de la moitié des attaquants périssent et le légat san'shyuum est tué lui aussi par vengeance.

Cela signe le début d'une intense bataille à la fois dans l'espace et à la surface de Stovh. Les vaisseaux unggoy sont tous presque aussi gros que les super-transporteurs de l'Alliance mais ne disposent pas de bouclier énergétiques, tandis qu'au sol le rapport est à peu près le même entre les unités de Gobelins et les guerriers sangheilis, sans compter leurs alliés lekgolos qui sont les seuls capables d'encaisser les puissantes frappes des armures assistées lorsque les corps à corps débutent. De plus, les covenants bénéficient de nombreux siècles d'expérience du combat là où les unggoy n'ont effectué que des simulations, et lentement l'Alliance écrase les forces de ses adversaires. Lorsque leur défait devient certaine, les matriarches de la flotte offrent de se rendre mais la colère des sangheilis est telle qu'ils n'épargnent personne et ne s'arrêtent qu'après avoir détruit chaque vaisseau et éradiqué toute présence unggoy sur Stovh.

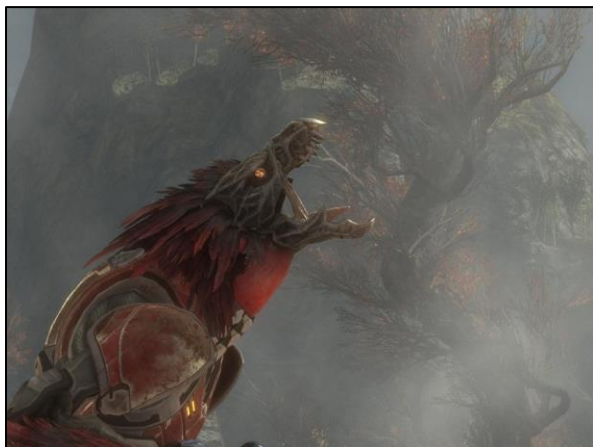


L'asservissement

Quelques heures plus tard, les hiérarques arrivent en orbite de la planète et constatent avec frustration l'ampleur du massacre. Après avoir obtenu une explication sur ce qui s'est passé ils font exécuter les principaux commandants sangheilis pour désobéissance, puis envoient la flotte inspecter tous les systèmes stellaires de cette région afin de savoir d'où sont venus ces intrus, en interdisant formellement toute nouvelle agression. Peu après, les planètes unggoy sont toutes identifiées et placées sous blocus avant d'être soigneusement observées par les hiérarques qui voient là un moyen d'augmenter la puissance de l'Alliance tout en rappelant au peuple sangheili que ce sont eux qui décident si un peuple étranger doit être éradiqué ou converti.

Les unggoy sont alors mis en esclavage. Balaho perd toutes ses colonies dont les villes sont entièrement rasées et les habitants envoyés aux quatre coins du domaine covenant, afin de travailler dans les usines et d'effectuer d'innombrables tâches ingrates. Toutes leurs formes de technologies et de connaissances avancées sont détruites, l'instruction scientifique est interdite et le Jjaro est imposé comme religion unique sous peine de mort. La civilisation unggoy retourne alors à l'ère industrielle et tombe dans la misère à la fois économique, culturelle et intellectuelle, ne devenant plus que l'ombre de ce qu'elle était sous l'oppression des autres peuples de l'Alliance, et en particulier des sangheilis qui leur font chèrement payer l'arrogance dont ils ont fait preuve sur Stovh.

I.2.6. La guerre civile keg-yarn



Période : de -1024 à 1052 (calendrier humain), 12^{ème} Âge du Conflit

Au départ, depuis le repeuplement de la galaxie par les forerunners, les keg-yarns étaient la seule race peuplant la lune de Eayn dans le système Y'Deio. Elle s'était élevée au rang d'espèce dominante sur le petit satellite et avait bâti une civilisation assez avancée, jusqu'à inventer le voyage spatial et devenir capable de se rendre sur d'autres planètes du système Y'Deio. Les premières expéditions d'exploration envoyées sur la planète voisine, E'klyn, découvrirent une structure forerunner de grande taille contenant plusieurs artefacts technologiques de haute valeur qu'ils ramenèrent aussitôt sur leur monde natal. Ces artefacts devinrent vite le centre de tous les intérêts de la société, mais alors que les scientifiques analysaient leur technologie, un mouvement d'opposition apparut parmi la population.

Les fondateurs de ce mouvement, nommés les **Conformistes**, craignaient que l'utilisation de ces artefacts ne fasse progresser leur civilisation trop rapidement et les fassent tomber dans la décadence ou ne cause leur perte à tous d'une manière ou d'une autre. Pour eux, utiliser la technologie forerunner reviendrait à ouvrir une boîte de Pandore qui corromprait leur peuple de manière irréversible et totale. Peu à peu, ce mouvement anti-artefact gagna en puissance, tout comme celui pour l'utilisation de ces

technologies inconnues et qui fut lui nommé le mouvement des **Réformateurs**. Il ne manquait plus qu'un événement déclencheur pour mettre le feu à cette énorme poudrière.

Cet élément déclencheur se présenta sous la forme d'un puissant chef de clan réformiste qui souhaita observer l'avancée des chercheurs dans l'analyse des artefacts et qui fut tué par l'activation soudaine et inattendue de l'un des objets forerunners, qui était en fait une sentinelle de type Aggressor. Sa mort donna raison aux conformistes qui gagnèrent alors en nombre, mais le successeur du chef de clan défunt annonça qu'on ne pouvait progresser sans accidents et favorisa la continuation des recherches, rassemblant toute la population qu'il put derrière lui. Face à ce jugement inconsidéré, les conformistes tentèrent de prendre les artefacts par la force afin de les remettre à leur place dans la structure forerunner, mais ce qui devait au départ n'être qu'un simple raid sur le centre de recherche se transforma en une bataille rangée où des centaines de keg-yarns perdirent la vie. S'ensuivit une terrible guerre civile où la population keg-yarn se déchira pour la possession des artefacts forerunners.

Vers l'an 1052 du calendrier humain, des expéditions conformistes furent envoyées sur E'klyn pour remettre à leur place quelques artefacts qu'ils avaient réussi à reprendre aux Réformateurs. Grâce à leurs instruments de mesure plus perfectionnés, les membres de cette expédition découvrirent que cette planète abritait en fait plus d'une dizaine de temples forerunner de taille importante et que chacun d'entre eux pouvait contenir un grand nombre d'artefacts tous aussi dangereux que ceux qu'ils étaient venus replacer. C'est pourquoi, après de rapides réunions de leurs leaders, les keg-yarns conformistes décidèrent de quitter Eayn et de s'établir sur E'klyn, laissant aux Réformateurs les quelques artefacts forerunners qu'ils n'avaient pas réussi à leur subtiliser. Ce fut un véritable exode de masse qui mobilisa un nombre impressionnant de vaisseaux ayant été construits justement dans le but coloniser E'klyn, mais par la race keg-yarn toute entière plutôt que par un groupe d'individus en particulier.

Une fois arrivés sur E'klyn, les conformistes détruisirent ces vaisseaux et se répartirent en plusieurs communautés de gardiens ayant chacune la responsabilité de protéger un temple en particulier, oubliant la quasi-totalité de leur technologie afin de revenir à des principes plus fondamentaux de leur civilisation tels que l'honneur et la bravoure. De leur côté, les Réformateurs ragèrent de voir ainsi de telles richesses leur être interdites par ceux qui étaient autrefois leurs frères et concentrèrent alors d'autant plus leurs efforts pour arracher chaque bride de technologie aux quelques objets forerunners encore en leur possession. Mais bien que cela leur permit d'accomplir des bonds technologiques remarquables qui transformèrent leur société, ce n'était jamais jugé suffisant et leurs désirs se tournèrent vers les merveilles d'E'klyn. La guerre civile prit alors la forme d'une constante et horrible persécution.

Un certain équilibre s'était cependant créé entre les deux factions : les conformistes avaient le poids du nombre et la volonté de défendre le sanctuaire forerunners, et les Réformateurs possédaient une technologie et des moyens nettement supérieurs qui leur permettaient de causer d'énormes dégâts avec relativement peu de pertes. Régulièrement, les Réformateurs menaient des assauts contre les tribus d'E'klyn pour tenter de récupérer les artefacts restants mais ils furent à chaque fois repoussés, non sans avoir auparavant tué tous ceux qu'ils pouvaient sans discrimination ni aucune pitié. Les Réformateurs devinrent vite très dépendants de la technologie récupérée sur les artefacts forerunners et, au fil des décennies, ils changèrent progressivement d'apparence d'une génération à une autre pour devenir plus frêles et plus fragiles. Leurs plumes se firent moins nombreuses et perdirent leurs couleurs les plus vives tandis que leurs dents et leurs griffes se firent plus courtes et moins résistantes, sans compter la disparition de certaines hormones et la diminution de certaines capacités olfactives. Néanmoins ils considérèrent cela comme une preuve d'évolution et non de décadence, ce qui était tout le contraire de l'avis du peuple d'E'klyn qui avait conservé sa force physique et ses remarquables instincts de chasseurs. Ce n'est que cinq générations après le départ des conformistes que les habitants d'Eayn décidèrent de se nommer les **kig-yarns** pour noter leur différence avec leurs cousins primitifs d'E'klyn, estimant avoir franchi un nouveau palier de leur évolution biologique.

Les raids kig-yarns se poursuivirent et leur fréquence ne varia que très faiblement au cours du temps. La grande chance des keg-yarns fut qu'après le schisme de leur peuple, leurs ennemis s'étaient retrouvés presque sans aucun chef et avait fait évoluer leur société vers l'ultra-individualisme, chaque kig-yarn ayant les mêmes droits et le même statut social. Cela faisait que toutes les décisions importantes à prendre par la communauté faisaient l'objet d'un vote de tous les citoyens kig-yarn concernés et qu'il était alors presque impossible pour eux de s'entendre sur beaucoup de choses qui, heureusement, incluaient les stratégies à adopter pour tenter de pénétrer dans les temples forerunners d'E'klyn. Chacun désirait les reliques forerunners pour lui-même et non plus pour leur civilisation, et les intérêts de chacun entraînaient presque systématiquement en conflit lors des débats. Ainsi, les keg-yarns faisaient face à un adversaire désorganisé où seuls les petits groupes de pirates capables de raisonner de façon indépendante arrivaient à organiser des raids contre leurs tribus. Ces pirates représentaient tout de même une menace non négligeable en raison de leur armement hautement technologique, mais cela était préférable à l'idée de voir tous les pirates kig-yarns effectuer une attaque coordonnée contre l'une des tribus du peuple keg-yarn.

I.2.7. Les guerres de Palamok

Période : de -1112 à 1124 (calendrier humain), 13^{ème} Âge du Conflit

Les guerres de Palamok restent, à ce jour, le conflit de conversion le plus sanglant et le plus violent qu'ait connu l'Alliance covenante dans toute son histoire, même devant la difficile soumission des Iekgolos et le massacre de Stovh contre les Unggoys. Elle impliqua des forces militaires colossales et les morts qu'elle causa se comptèrent par centaines de millions rien que du côté des Yanme'es.

Le monde de Palamok fut découvert en 1112 par la flotte de combat *Heartful Past*, dirigée à l'époque par le commandeur Phroa 'Suvohamee. Celui-ci étudia les relevés d'analyse des senseurs de son vaisseau-amiral qui dénotèrent la présence d'une race avancée de type insectoïde géant rassemblée dans d'immenses ruches souterraines. Sous l'une de ces ruches se trouvait une structure forerunner qui avait été détectée par le Luminaire du vaisseau, et aussitôt le commandeur envoya à la surface une force militaire conséquente pour atteindre ce temple et le sécuriser en attendant qu'un prophète san'shyuum ne viennent l'étudier.



Suvohamee s'attendait à ce que les conflits apparemment perpétuels entre les différentes ruches yanme'es facilite cette opération, qui se résumerait à nettoyer celle recouvrant le temple forerunner sans avoir à se soucier des autres. Les premières phases de ce plan se déroulèrent à merveille : un premier contingent de combattants sangheilis et Iekgolos attaqua les structures périphériques de la ruche, attirant une grande partie de la caste guerrière yanme'e qui disparut sous un bombardement intensif mené par des appareils Banshees et Séraphins. Un débarquement de masse eut ensuite lieu au plus près de la ruche, les soldats de l'Alliance massacrant aussi bien les ouvriers yanme'es que les soldats. Ils se frayèrent un chemin à travers les innombrables galeries souterraines en laissant derrière eux des milliers de cadavres d'insectes géants, jusqu'à finalement atteindre la plus profonde salle d'où ils pourraient débiter les travaux d'excavation pour mettre à jour l'accès de la structure forerunner. Il s'agissait néanmoins de la chambre de la Reine de cette ruche yanme'e, qui fut tuée avec le reste de ses ouvriers et gardiens par les soldats de l'Alliance. Mais ces derniers n'avaient aucune idée de l'ouragan de fureur qui allait s'abattre sur eux suite à cette première attaque.

Alors que le commandeur Suvohamee envoyait un rapport de situation accompagné d'une demande de soutien logistique pour obtenir les moyens nécessaires à l'excavation du temple forerunner, les troupes covenantes se trouvant à la surface de Palamok se mirent à envoyer de très nombreux messages d'alertes et de demandes de renforts. En effet, elles étaient attaquées par des nuées de soldats yanme'es venant de toutes les directions, et qui provenaient apparemment de chacune des autres ruches de Palamok. Le peuple yanme'e tout entier s'était brusquement soulevé contre cette invasion injustifiée de leur territoire et contre le meurtre abject d'une de leurs reines. Les vagues de Séraphins et de Banshees furent envoyés à nouveau pour noyer les forces ennemies sous un tapis de bombe à plasma ainsi que pour ouvrir la voie à des navettes transporteurs de troupes qui devaient renforcer les effectifs déjà au sol.

Mais les yanme'es apprenaient vite, et plusieurs dizaines de milliers de soldats s'élevèrent en direction des cieux pour intercepter les appareils ennemis. Ils ne pouvaient guère leur causer de dégâts avec leurs griffes et leurs armes primitives, cependant la vitesse de déplacement des chasseurs stratosphériques doublé de la dureté des carapaces yanme'es fit que lorsque ces chasseurs pénétrèrent la basse atmosphère, ils percutèrent tellement de ces individus suicidaires qu'il ne fallut que quelques instants pour que leurs coques soient réduites en miettes. Sans soutien aérien ni soldats supplémentaires, les troupes ayant envahi la première ruche furent forcées de se replier à l'intérieur de celle-ci pour établir une défense acharnée, et le commandeur Suvohamee envoya aussitôt une demande de renfort urgente à Grande Bonté. Ce fut la flotte de guerre *Infinit Sun* qui répondit le plus vite en arrivant seulement cinq heures après l'envoi de la requête de Suvohamee, mais toutes les troupes au sol avait déjà trépassé sous les assauts des yanme'es depuis longtemps. Dans les jours qui suivirent, l'armada de l'Alliance en orbite au-dessus de Palamok fut rejointe par deux autres flottes de combats, *Edge Spirit* et *Bloody Reflection*, respectivement sous les ordres des commandeurs Tova 'Dalfuee et Osh 'Awopee. Ce qui sauva les yanme'es de l'anéantissement par les vaisseaux covenantes depuis l'orbite fut leur nature insectoïde et les préjugés qu'elle introduisait inévitablement dans les esprits de leurs adversaires. En effet, les officiers sangheilis auraient pu décider simplement de vitrifier ce monde pour exterminer le peuple yanme'e dans son intégralité, mais ils se refusèrent à utiliser ce genre de stratégie déshonorante alors qu'ils devaient encore laver l'honneur de leurs frères guerriers tombés au combat contre ces « sales insectes ».

Ils choisirent donc la solution de la guerre totale, et firent débarquer des centaines de milliers de combattants covenantes à la surface de Palamok. La première offensive fut dirigée contre la ruche abritant le temple forerunner, et qui était devenue remplie de soldats yanme'es. Il fallut plusieurs mois de combats acharnés pour parvenir à reprendre cette position, à la suite de quoi les travaux d'excavation purent enfin débiter sous la supervision du légat de la Placitude. Cette première ruche conquise fut transformée en véritable forteresse et servit de tête de pont pour presque chaque nouvelle offensive menée contre les autres ruches yanme'es. La prouesse martiale des sangheilis et la robustesse de leurs alliés Iekgolos furent mises à rude épreuve face au poids écrasant du nombre de leurs adversaires qui ne cessaient d'affluer de toutes les directions sans leur laisser le moindre moment de répit. Les équipes de combat étaient obligées de se relayer en plein milieu de ces affrontements sans fin pour éviter de céder à l'épuisement. Car les yanme'es ne possèdent aucune émotion. Ils ne peuvent donc pas ressentir la peur, la haine ou n'importe quel autre sentiment qui semble faire partie intégrante de tout combat. Bien qu'il ne soit pas totalement absent, leur instinct de préservation reste quasi inexistant en comparaison à leur notion de sacrifice pour le bien de leur race. Il était donc impossible de les intimider, de les raisonner ou de négocier avec eux, et la seule issue possible à cette guerre semblait être l'anéantissement total de l'un ou l'autre des deux camps.

Il faut cependant noter que les combattants auxiliaires Iekgolos se montrèrent d'une incroyable efficacité durant cette guerre, car ils étaient capables de se sustenter sur les cadavres de leurs ennemis rien qu'en leur marchant dessus et la fatigue n'avait aucune emprise sur eux. Seul l'état de leurs armures et le niveau d'énergie de leurs canons d'assaut pouvait influencer sur leurs capacités de combat et diminuer leurs chances de survie. L'approvisionnement en armes et en munition fut d'ailleurs l'un des premiers soucis de cette guerre, les demandes étant si élevées que les transports logistiques avaient souvent du mal à suivre le rythme. Quoi qu'il en soit, c'est en raison de ces aptitudes si particulières que les Iekgolos furent affectés en vastes nombres sur les positions défensives durant les guerres de Palamok. Mais là où les Iekgolos apportèrent leur plus grande contribution, ce fut lorsqu'un groupe de chasseur obtint une entrevue avec le 117^{ème} Arbitre, Orath 'Tolumnee, à qui ils rapportèrent le résultat d'une longue observation sur les yanme'es : ils étaient certains leurs facultés de télépathies pouvaient potentiellement servir à communiquer avec ces insectes géants, à condition de s'adresser directement à une reine.

Souhaitant mettre un terme à ce conflit le plus vite possible, et éventuellement en tirer la gloire, Tolumnee rassemble une vaste armée qu'il mène personnellement contre l'une des ruches yanme'es jugées les plus vulnérables afin d'en capturer la reine. La mission est un succès, mais l'Arbitre meurt durant les combats afin de couvrir l'évacuation de ses troupes et de leur prise. A bord d'un vaisseau spécialement aménagé, les scientifiques sangheilis et san'shyuums se mettent à étudier la reine avec l'aide des Iekgolos pendant que sur Palamok les attaques ennemies deviennent encore plus violentes, ce qui était difficilement imaginable. Au bout de plusieurs mois, les recherches débouchent sur le développement d'une technologie permettant aux Iekgolos d'utiliser leur télépathie

pour communiquer avec les yanme'es et que les armuriers covenants intègrent rapidement sur toutes les armures de chasseurs. Grâce à ce dispositif, les hiérarques débutent une longue discussion avec la reine capturée qui ne cache pas son étonnement, lui résumant l'histoire de l'Alliance afin d'expliquer pourquoi ils étaient intervenus de façon si agressive sur Palamok. Elle comprend alors non seulement que la paix est possible mais aussi que son peuple a une opportunité unique de faire partie de quelque chose de plus grand, l'autre alternative étant l'anéantissement total tôt ou tard. C'est pourquoi elle offre son aide pour convaincre les autres reines d'arrêter les combats à condition que les yanme'es deviennent une nouvelle race vassale de l'Alliance, en expliquant les nombreuses tâches que ses ouvriers et guerriers pourraient remplir. Cette offre séduit grandement les hiérarques car les yanme'es obéiront aveuglément aux ordres de leur leurs reines, et qu'il sera donc beaucoup plus facile de s'assurer le contrôle de ces vassaux en manipulant une poignée d'individus, évitant ainsi des risques de rébellion ou d'hérésie de leur part.

La reine capturée est donc finalement ramenée sur Palamok sous bonne garde en l'an 1124. Dès qu'elle se met à communiquer avec les plus proches yanme'es, les combats s'arrêtent, et en quelques semaines les différentes ruches acceptent l'une après l'autre leur intégration dans l'Alliance. Il faut près d'un an pour mettre en place une structure centralisée du pouvoir de Palamok sous la forme d'une Assemblée Royale qui dispose de moyens de communications adaptés pour contacter l'Alliance dès que cela s'avère nécessaire. Et tandis que les reines sont couvertes de cadeaux précieux pour garantir leur fidélité, des milliards de drones ouvriers et combattants yanme'es sont dispersés à travers le domaine covenant pour remplir des tâches techniques variées ou pour combattre aux côtés des sangheilis et lekgoles. Leur obéissance et leur absence d'émotions en font des éléments parfaitement fiables, cependant ils restent considérés comme des outils innombrables et tous identiques, donc facilement remplaçables et dont la vie ne vaut pas grand chose. D'une certaine manière, leurs conditions sont encore plus basses que celle des unggoy car ils subissent eux aussi un esclavagisme intense qui ne profite qu'aux reines de leur peuple, mais le mode de pensée des yanme'es ne leur permet pas d'envisager une révolte contre leurs propres dirigeantes.

1.2.8. La double conversion

Période : 1342 (calendrier humain), 4^{ème} Âge de la Conversion

Les peuples keg-yarns et kig-yars ont été intégrés de force dans l'Alliance presque simultanément mais dans des conditions totalement opposées qui ont eu pour conséquences d'immenses différences de statuts sociaux et de considération de la part des races seigneuriales.

La soumission d'Eayn

Lorsque la flotte *Generous Faith* de l'Alliance arriva dans le système d'Y'Deio, les luminaires de ses vaisseaux guidèrent ces derniers vers deux astres en particulier : la lune Eayn et la planète E'klyn. Ayant détecté la présence de vaisseaux spatiaux en orbite d'Eayn ainsi que d'importantes villes technologiques à sa surface, le commandeur suprême Tloka 'Zopatume dirigea d'abord ses forces vers ce premier objectif. L'apparition d'une telle armada dans le ciel d'Eayn fut une vision terrifiante pour ses habitants kig-yars, qui crurent voir là les forerunners eux-mêmes venus récupérer leurs biens. Cependant le commandeur Zopatume se présenta à eux en tant que sangheili et officier de l'Alliance covenant, réclamant la soumission immédiate des kig-yars ainsi que la restitution des reliques forerunners qu'ils détenaient. Même si les kig-yars présentaient un immense intérêt pour les technologies forerunner, ils n'étaient pas prêts à risquer leur anéantissement par une telle puissance militaire. L'instinct de survie de chacun prévalait sur le potentiel de ces reliques et, pour la première fois dans l'histoire du peuple kig-yar, un vote sur la décision à prendre obtint la quasi-unanimité : accepter les conditions des sangheilis et entrer dans l'Alliance en tant que forces auxiliaires, après leur avoir offert les reliques.

Néanmoins cette soumission immédiate sans un seul affrontement armé eut de bien fâcheuses conséquences sur les kig-yars, car leurs conditions d'entrée dans l'Alliance furent décidées par les membres du Grand Conseil sans que le peuple d'Eayn n'ait son mot à dire, ce qui fait qu'ils se retrouvèrent au plus bas de l'échelle sociale covenant et de la hiérarchie militaire de l'Alliance.

La conquête d'E'Klyn

Après avoir soumis la civilisation kig-yar, la flotte *Generous Faith* se rendit sur le monde d'E'klyn où il découvrit le peuple keg-yarn. Celui-ci ne possédait aucun moyen de communication radio depuis longtemps et une délégation sangheili fut donc envoyée auprès de la plus grande tribu identifiée afin de rencontrer en personne les dirigeants keg-yarns. En voyant le faible niveau technologique de cette civilisation, le commandeur Zopatume s'attendait à la voir plier sous sa volonté mais ce ne fut pas le cas. Le conseil des sages qu'il rencontra lui demanda s'il était un forerunner et, en toute honnêteté, le commandeur répondit que non. Les keg-yarns lui annoncèrent alors que ces reliques appartenaient uniquement aux forerunners et que tout étranger souhaitant se les approprier serait combattu comme il se doit. Zopatume répliqua alors qu'il emploierait la force brute de ses légions pour obtenir ce qu'il voulait mais cela n'effraya nullement les sages qui donnèrent rendez-vous à son armée sur le lieu qu'ils appelaient les Plaines de l'Espérance, dans une durée de sept cycles. Zopatume accepta et repartit avec son escorte vers sa flotte. Lorsqu'on lui demanda pourquoi il n'avait pas lancé l'invasion immédiatement plutôt que d'attendre si longtemps avant d'écraser ces gêneurs, il répondit que ces êtres lui semblaient posséder le même sens de l'honneur que les sangheilis et que leur volonté farouche de défendre les reliques forerunners lui rappelait les histoires qu'il avait entendu sur ses ancêtres, à l'époque où le peuple de Sangheilos refusait lui aussi d'avoir recours à la technologie des dieux.

Sept cycles plus tard, les deux armées se rencontrèrent sur les Plaines de l'Espérance. Zopatume n'avait envoyé qu'une partie des vastes forces que contenait sa flotte et, dans un geste de pure magnanimité, il ordonna qu'aucun véhicule terrestre ou aérien ne soit déployé sur le champ de bataille et qu'aucune arme d'artillerie ne soit utilisée contre l'ennemi. Ainsi, les quelques centaines de guerrier lekgoles impliqués dans cette bataille virent leurs canons d'assaut leur être retirés, tandis que toutes les escouades de sangheilis furent limitées à un armement de proximité. En tout, près de dix mille guerriers sangheilis et huit cent guerriers lekgoles posèrent le pied sur les Plaines de l'Espérance ce jour là, sans soutien aérien ni appui blindé. Les commandeurs de division de la flotte *Generous Faith* crurent un instant que Zopatume était devenu fou et qu'il devait être démis de ses fonctions, mais celui-ci leur expliqua ses pensées et le dessein qu'il entrevoyait à travers cette bataille. Il ne faisait aucun doute pour lui que les keg-yarns méritaient d'entrer dans l'Alliance et de servir dans ses armées, mais s'il employait toute la puissance de la flotte pour obtenir l'obéissance des keg-yarns, ces derniers haïraient les sangheilis pour avoir ainsi massacré leur peuple et rien de bon ne pourrait être tiré d'eux en termes d'alliés militaires. Zopatume voulait forger l'inféodation des keg-yarns non pas avec la peur, mais avec le respect. C'est pourquoi il voulait que cette bataille soit une bataille d'honneur menée de guerriers à guerriers, afin que seul celui ayant la meilleure volonté de vaincre ou la meilleure grâce auprès des forerunners remporte la victoire. Ainsi, le vaincu verrait la justesse de sa défaite et l'accepterait d'autant mieux.



Face à l'armée de l'Alliance se présentèrent trente mille guerriers keg-yarns fermement décidés à défendre non seulement les héritages des forerunners mais aussi leurs tribus et leurs familles. Certains d'entre eux chevauchaient des toh'lyek, des bêtes sauvages que les keg-yarns utilisaient comme montures pour la chasse et qui avaient été rassemblées pour former une puissante cavalerie lourde, mais la très grande majorité des défenseurs d'E'klyn étaient à pieds, armés d'arcs et de lances, sans compter leurs redoutables griffes naturelles, tranchantes comme des lames de rasoirs. Ils étaient menés par les conseils des sages de tous les clans qui avaient pu arriver à temps pour cette bataille et, en voyant cela, le commandeur Zopatumeé décida de participer lui aussi à l'affrontement avec ses Premières Lames pour compléter cette mise en scène épique. La bataille en elle-même ne fut pas particulièrement longue et fut très loin d'atteindre les sommets de violence rencontrés durant la soumission des chasseurs ou les guerres des Palamok. Néanmoins chaque guerrier sangheili, lekgolo et keg-yarn fit montre d'une noblesse d'esprit remarquable au cours de ce combat, et ceux qui y survécurent en revinrent avec la certitude que le code d'honneur du guerrier était bien une loi universelle d'une importance capitale. Il n'en reste pas moins que ce furent finalement les soldats de l'Alliance qui remportèrent la victoire lorsque les quelques sages keg-yarns encore en vie ordonnèrent à leur armée de se rendre pour le bien de leur peuple. En effet, sur les trente mille guerriers qu'ils avaient rassemblés, près de vingt-trois mille avait péri au cours de cette bataille, tandis que l'Alliance avait perdu près de six mille combattants sangheilis et cinq cent lekgolos. Le bilan était lourd, et même très lourd pour ce qui concernait le peuple d'E'klyn, mais toutes ces morts n'avaient pas été vaines car chaque camp avait gagné quelque chose d'extrêmement important : les keg-yarns avaient gagné le respect des sangheilis et des lekgolos, tandis que ces derniers avaient gagné des alliés d'une grande valeur et sur lesquels ils pourraient compter en toute chose.

Le jugement de Zopatumeé

Suite à leur défaite, les sages keg-yarns se soumièrent aux exigences du commandeur Zopatumeé, mais celui-ci souhaita les récompenser pour leur immense bravoure et leur sens de l'honneur en leur autorisant à poser une condition au sujet de leur entrée dans l'Alliance. Ils lui demandèrent simplement de faire en sorte que leur peuple ne puisse plus subir la persécution des kig-yarns et le commandeur s'engagea sur son honneur et celui de ses ancêtres à présenter personnellement cette condition au Grand Conseil et à s'assurer qu'elle serait acceptée. Quelques jours plus tard, lors de la première réunion du Grand Conseil après la bataille des Plaines de l'Espérance, Zopatumeé obtint audience auprès des dirigeants de l'Alliance, auxquels il présenta la requête des habitants d'E'klyn après avoir résumé le déroulement de la conquête du système d'Y'Deio. La première réaction du Grand Conseil ne vint cependant ni des hiérarques ni des ministres san'shyuums, mais de plusieurs conseillers militaires sangheilis qui lui reprochèrent sa trop grande clémence envers un peuple inférieur et la perte "inutile" de nombreux guerriers sangheilis. Face à cette accusation, Zopatumeé répliqua en un long discours décrivant son impression sur les keg-yarns, leur rapprochement avec le peuple de l'ancienne Sangheilos et le besoin qu'il avait ressenti d'asservir cette race non pas avec la force brute, mais avec le respect mutuel que possèdent les vrais guerriers. Une partie des mécontents retirèrent leurs accusations, mais certains parmi les plus autoritaires et les moins subtiles persistèrent à présenter la stratégie du commandeur comme une faute impardonnable. Zopatumeé annonça alors qu'il acceptait ces accusations et qu'il abandonnerait tout grade d'officier lorsqu'il quitterait la salle du Grand Conseil, mais pas avant d'avoir discuté du sort des keg-yarns et de leur demande. Face à un tel geste, le Conseil ne put écarter la question du peuple d'E'klyn et étudia méticuleusement la requête de ce dernier, demandant par moment des précisions à Zopatumeé sur la situation générale existant entre les keg-yarns et les kig-yarns. Il fut question de la nature de la persécution subie, de la fréquence des raids, de son origine et d'encore bien d'autres détails plus ou moins significatifs dont les ministres san'shyuums semblaient avoir cruellement besoin pour prendre une décision adaptée.

Finalement, le conseiller sangheili Joga Anok 'Terulee se leva de son siège pour déclarer qu'il cédait aux keg-yarns le monde-vierge forestier de Tleova, qui appartenait à son clan depuis des générations et qui avait été conservé comme joyau de l'empire sangheili. Il autorisait le peuple d'E'klyn à l'habiter *ad eternam* pour vivre au cœur du domaine spatial sangheili, à l'abri de toute persécution kig-yarn, sans avoir à verser une quelconque compensation. Ce don étant purement l'affaire du clan ancestral Terul, les ministres san'shyuums n'avaient strictement aucun pouvoir sur cette décision et furent donc obligés d'accepter le transfert des keg-yarns depuis E'klyn jusqu'à Tleova. Anok 'Terulee ajouta qu'en raison des difficultés logistiques qu'entraîneraient forcément un tel déplacement de population, il serait plus judicieux d'attendre que les keg-yarns se soient adaptés à leurs nouvelles conditions de vie avant de commencer à leur demander de verser un tribut de guerriers aux armées de l'Alliance, et le Conseil statua sur un sursis de dix kyelds avant le début du recrutement militaire des keg-yarns. Cette manœuvre était un autre grand geste de clémence envers ceux dont Zopatumeé avait décrit si longuement les qualités morales et les prouesses guerrières, car elle permettrait à leur peuple de se remettre des nombreux morts causés par la bataille des Plaines de l'Espérance et de s'adapter à la technologie de l'Alliance. Lorsque Zopatumeé quitta la salle du Conseil, il abandonna derrière lui son armure de commandeur et remis son épée au conseiller anok 'Terulee en signe de remerciement. Il est dit que ce dernier porta cette arme jusqu'à son dernier jour et qu'elle fut depuis transmise à ses descendants en l'honneur de celui qui a offert aux sangheilis leurs plus fidèles alliés.

Les keg-yarns bénéficièrent de nombreux privilèges en dehors du don de la planète Tleova et des dix ans de sursis avant le début du recrutement militaire, car ils reçurent un statut quasi similaire à celui des lekgolos, ce qui les plaçait nettement au-dessus de leurs cousins kig-yarns qui avaient eux aussi été assimilés entretemps avec une position beaucoup moins prestigieuse. Afin de marquer le début d'une nouvelle ère et avec l'accord du conseiller Joga Anok 'Ronalee, les sages keg-yarns rebaptisèrent leur nouveau monde **O'Neayn**, en référence à leur monde natal d'Eayn qu'ils avaient été forcés de quitter lors de la guerre civile keg-yarn. Pendant les dix années qui suivirent leur migration, ils reformèrent un peuple fort et fier, conservant leurs traditions de chasseurs en refusant d'utiliser bon nombre des technologies de l'Alliance et préservèrent leur organisation tribale.

I.2.9. La révolte des grognards

Période : De 1914 à 1918 (calendrier humain), 17ème Âge du Conflit

Au cours de son histoire jusqu'en 1914, l'Alliance avait déjà connu des dizaines de rébellions unggoy rassemblant de quelques milliers à quelques centaines de millions d'individus mais, à l'exception des trois grands soulèvements, tous s'étaient terminés très vite et souvent par des massacres punitifs accomplis par les sangheilis. La plupart des peuples de l'Alliance était persuadée que les unggoy étaient incapables de combattre autrement qu'en submergeant leurs adversaires sous un nombre écrasant, et qu'ils n'avaient aucune discipline pour les choses de la guerre, un préjugé causée par près de deux millénaires d'esclavage qui ont fait oublier ce qu'était le peuple de Balaho avant d'être incorporé de force dans l'Alliance. Sauf qu'une toute petite élite parmi les unggoy est parvenue à préserver le savoir ancestral de leur race dans l'espoir de pouvoir retrouver un jour sa liberté, et que l'idée d'une Grande Révolte Unggoy n'a jamais cessé de circuler à travers les générations. Il leur fallut faire face à la menace de l'anéantissement pour que cette idée devienne réalité.

Le drame de Clouded Obligeance

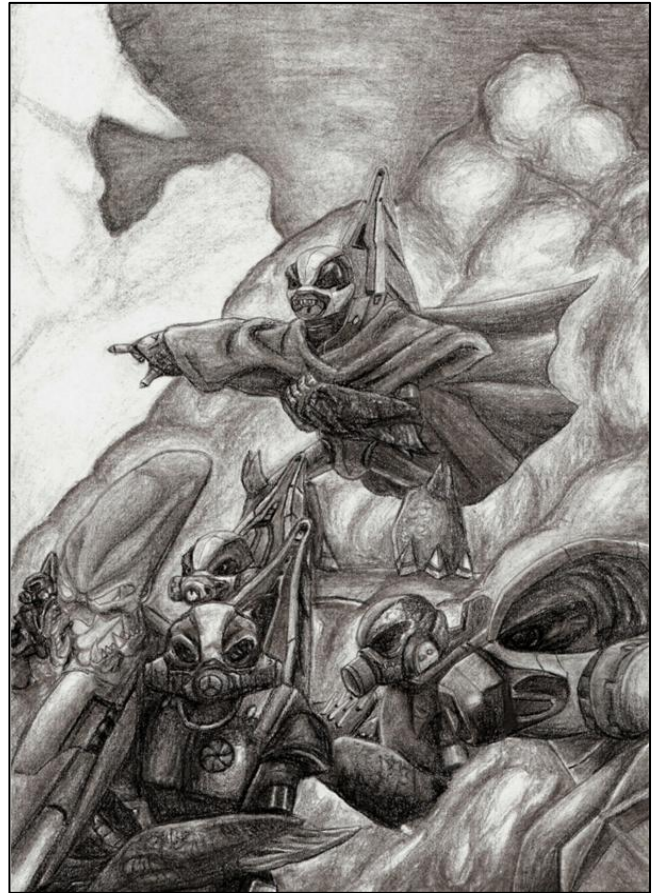
La forte natalité du peuple unggoy a régulièrement posé de sérieux problèmes à l'administration de l'Alliance, car il fallait chaque année augmenter l'espace de vie qui lui était attribué sur chaque colonie et station spatiale majeure lorsqu'il était impossible d'envoyer ailleurs le surplus de population. Nombreux étaient les hauts membres de l'administration ou de l'armée qui souhaitaient être autorisés à exécuter des esclaves par centaines lorsqu'ils devenaient trop nombreux, ou à détruire la moitié de leurs œufs afin de régler le problème à la racine, cependant les Ministères de l'Harmonie et de la Pondérance s'y sont toujours refusés car les unggoy étaient le meilleur moyen d'augmenter continuellement la production industrielle de l'Alliance à faible coût. L'administration devait donc continuellement réévaluer la distribution des ressources disponibles, et cela provoquait des drames pour les populations vassales les moins bien considérées, les plus touchés étant les kig-yars dont les périodes de couvaison des œufs étaient fréquemment gênées par des déplacements de populations forcées. Il n'était pas rare que près d'un quart des œufs d'une nouvelle génération soient perdus ou rendus non viables pour les fœtus, ce qui créait donc une forte colère des kig-yars envers les unggoy.

En 1912, les autorités du Ministère de la Pondérance sur la colonie de Clouded Obligeance sous-estiment gravement le dimensionnement des quartiers de vie unggoy, et ne réalise son erreur que lorsque les chiffres de rendement des usines se mettent à chuter à cause de la fatigue et de la sous-alimentation de ces esclaves. Sa réaction est aussi précipitée que disproportionnée : les unggoy ne pouvant survivre que dans une atmosphère de méthane, le seul moyen de leur donner rapidement de l'espace consiste à modifier des secteurs urbains déjà construits plutôt que d'en bâtir de nouveaux, et afin de retrouver un niveau de production satisfaisant il est donc décidé de leur allouer la moitié des quartiers des kig-yars. Ces derniers sont alors déplacés en masse au beau milieu de leur zone de couvaison pour être installés dans des zones d'habitation temporaires faites au moyen de bâtiments pré-fabriqués et installés en périphérie des villes, loin de toutes les commodités et des lignes d'approvisionnement. Les conséquences sont terribles, car non seulement plus de la moitié des œufs sont perdus mais les nouvelles conditions de vie des kig-yars ainsi déplacés deviennent telles que beaucoup d'entre eux meurent de maladies, de sous-alimentation ou par la forte criminalité qui se crée dans ces quartiers temporaires. Finalement ce n'est pas l'Alliance qui leur vint en secours mais la guilde des pirates d'Eayn, celle-ci acceptant de faire don d'une partie de ses profits.

Le fléau du Génovirus

Or, parmi les kig-yars victimes de ce mouvement de population inconsideré se trouve un scientifique du nom de **Taek**, dont la femme meurt d'une infection virale et tous ses œufs dépérissent. Sa colère est si grande qu'il contacte la guilde des pirates pour obtenir les moyens de finaliser un projet qui l'aiderait à obtenir vengeance pour lui et tous les autres kig-yars de Clouded Obligeance. A sa demande, la guilde fournit à Taek une équipe d'experts en biologie, du matériel de recherche et des centaines d'unggoy capturés pour lui servir de cobayes, et quelques mois plus tard il termine ses travaux en créant un virus qui ne survie que dans le méthane afin de cibler spécifiquement les unggoy, avec pour effet de les stériliser complètement. D'énormes stocks de ce virus sont créés pour avant d'être distribués à plusieurs équipages de pirates qui se dispersent sur l'ensemble des colonies et stations spatiales majeures de l'Alliance, avant de déverser leur terrible cargaison dans toutes les réserves de méthane qu'ils peuvent trouver. L'atmosphère de Balaho est elle-même contaminée en le dispersant sous forme de gaz par des chasseurs-bombardiers kig-yars, avec des résultats extrêmement rapides mais imparfaits : que ce soit par une erreur dans les recherches de Taek ou par l'intervention discrète de la guilde des espions comme le suspecteront beaucoup de gens, aucun unggoy n'est totalement stérilisé. Au lieu de cela, leur taux de fertilité chute de 90%, ce qui permet la survie de l'espèce mais dans des conditions encore plus horribles qu'elles ne l'étaient déjà. Rapidement, le virus responsable de cette tragédie est nommé **Virus du Génocide** par les unggoy, puis ce nom est peu à peu simplifié pour devenir le **Génovirus**.

Les unggoy s'organisent alors pour tenter d'obtenir justice de la part du Ministère de l'Harmonie. Pour cela, ils désignent plusieurs ambassadeurs issus de la caste des érudits et des matriarches qui émettent une plainte officielle ainsi qu'une demande d'audience devant le Grand Conseil pour que l'affaire soit traitée avec le plus grand sérieux. Mais les autorités de l'Alliance repoussent plusieurs fois la date de la rencontre, faisant traîner l'affaire pendant plus d'un an avec pour conséquence des émeutes et protestations unggoy de plus en plus nombreuses. En 1913, le Grand Conseil reçoit finalement les ambassadeurs et ces derniers rapportent alors tous les témoignages qu'ils ont pu collecter et qui mettent en cause les kig-yars dans la propagation du génovirus, malheureusement aucune de ces paroles ne proviennent d'autres peuples covenants. Afin de ne pas risquer un autre conflit majeur avec les natifs d'Eayn, le Grand Conseil ne donne aucune suite à ces accusations, néanmoins il reconnaît qu'il est urgent d'agir pour protéger le peuple unggoy d'une grave crise démographique et ordonne donc la création d'équipe de scientifiques sangheilis qui devra rechercher un remède contre le génovirus dans les plus brefs délais. Or, les unggoy savent très bien que l'élite de la recherche sangheili n'est plus rien comparée à ce qu'elle était avant la Guerre des Commencements, et que son seul domaine de compétence est celui de l'armement. Les ambassadeurs unggoy demandent alors que plusieurs de leurs érudits puissent faire partie de cette équipe, mais les sangheilis refusent par fierté et le Grand Conseil clos l'affaire. En ce qui concerne les kig-yars, aucune action n'est prise contre eux excepté une demande de renforcement de leur surveillance, ce que toute personne sensée sait être parfaitement inutile.



Furieux, les ambassadeurs unggoy se rendent sur Balaho afin de réunir les principales matriarches et leur demander conseil. Comprenant qu'il s'agit probablement de leur dernière chance de sauver leur peuple d'un sort insupportable, les matriarches leurs apprennent alors un secret qui a été conservé dans de mère en fille depuis la soumission de leurs ancêtres face à l'Alliance neuf siècles plus tôt : il existe sur Balaho et ses colonies plusieurs entrepôts souterrains où les anciens savoirs et technologies unggoy ont été préservés. En visitant l'un de ces abris, ils découvrent de quoi effectuer leurs propres recherches sur un vaccin contre le génovirus, mais cela prendra sans doute beaucoup de temps car ils doivent réapprendre de nombreuses notions scientifiques oubliées. C'est en retrouvant les antiques armes et armures de leur peuple qu'une idée germe dans leurs esprit : organiser enfin la Grande Révolte Unggoy qu'ils ont tant souhaitée.

Tandis qu'un grand nombre d'érudits se concentre sur les connaissances nécessaires pour la recherche du vaccin, d'autres repartent pour organiser un réseau dormant à travers tout le territoire de l'Alliance, nommé **la Grogne** en référence au terme péjoratif de *grognard* utilisé par les autres peuples covenants pour désigner les unggoy. La Grogne va progressivement étendre son influence en annonçant que si leur génération est destinée à mourir presque sans aucune descendance, alors autant mourir en se battant une dernière fois. Aucune information n'est donnée concernant les technologies de Balaho et les érudits font bien attention à ce que les Diacres soient mis dans l'ombre ou reçoivent de fausses indications. Ainsi, lorsque l'Inquisition commence à prendre conscience de l'ampleur du mouvement de révolte et se met à torturer autant d'unggoy que possible, elle n'apprend presque rien du véritable plan des érudits jusqu'à ce qu'il soit trop tard.



La révolte

En 1914, toute la population unggoy se soulève brutalement en effectuant des attaques ciblées contre des points vulnérables de l'armée ou de l'industrie covenant. Des avant-postes prévus pour repousser des assauts militaires conventionnels se retrouvent subitement submergés par une marée vivante venant de l'extérieur comme de l'intérieur. Des centres d'armement et de production de plasma sont détruits par une série d'avaries majeures qui ne peuvent pas être réparées à temps, car les seules personnes qui savent parfaitement comment fonctionnent les systèmes touchés sont justement les techniciens unggoy. Des entrepôts entiers sont pillés au-delà de tout ce que la guilde des pirates kig-yars avait pu réussir jusqu'à ce jour, et partout les unggoy s'arment sur les corps des guerriers covenants ou dans les caisses de ravitaillement afin de lancer de vastes offensives destructrices. La population kig-yar est prise d'une immense panique en réalisant qu'elle est devenue une cible privilégiée et ses membres cherchent alors à quitter les zones de conflit par tous les moyens, ce qui enrichit de nombreux capitaines de vaisseaux lorsque ces derniers font payer extrêmement cher ce service. Une fois les kig-yars partis, la révolte se retourne à nouveau contre les autorités de l'Alliance en submergeant toutes les forces militaires qui essayent de les réprimer.

Mais c'est dans l'espace que le peuple de Balaho obtient ses plus grandes conquêtes : protégés par leurs respirateurs de méthane qu'ils doivent porter en permanence lorsqu'ils ne sont pas dans leur zone de vie, ils réduisent le taux d'oxygène sur d'innombrables installations pour en tuer presque tous les occupants sans avoir à se battre. Seuls les lek-golos et les quelques chanceux portant des combinaisons étanche sur le moment survivent à cette stratégie mais ils sont ensuite massacrés par une foule innombrable et enragée. Dès la première journée de la révolte, les unggoy ont capturé des centaines de vaisseaux et plusieurs stations spatiales de petite ou moyenne taille, ce qui ampute gravement l'armada de l'Alliance au point que les commandants sangheili sont d'abord obligés de regrouper tous les bâtiments qui sont restés sous leur contrôle. De nombreuses colonies de faible importance sont alors abandonnées à leur sort avant d'être reprises l'une après l'autre au travers d'une lente et méthodique campagne reconquête.

Dans un premier temps, la contre-offensive de l'Alliance ne rencontre qu'une opposition désordonnée et faiblement équipée, ce qui donna l'illusion que la révolte serait écrasée en quelques mois seulement. Mais seulement deux semaines plus tard, alors que l'armada de Grande Bonté débute la reprise de la colonie de Valyanop, la flotte de vaisseaux capturés par les unggoy apparaît en orbite et largue au sol des centaines d'armures Gobelins fabriquées dans les chantiers navals sous leur contrôle, et dont ils avaient amélioré la technologie en y incluant de l'armement covenant. L'affrontement prend alors des proportions titanesques, les deux camps pouvant compter sur de larges effectifs de combattants ainsi que de puissantes industries, mais les unggoy restent néanmoins seuls face à tous les autres peuples covenants qui mobilisent de plus en plus d'efforts pour en finir avec cette révolte. A chaque nouvelle rencontre la flotte unggoy est obligée de fuir mais pas sans causer de sérieuses pertes, que ce soit dans l'espace ou au sol, une traque qui durera quatre ans jusqu'à ce que les hiérarques acceptent de recourir à leur dernier atout.

En 1918, le commandant de la flotte de guerre Sharped Contemplation, Oktu 'Iralofunee, devient le 125^{ème} Arbitre et reçoit pour mission de mettre fin à la guerre. Il mène l'armada de l'Alliance jusqu'à Balaho, puis attend que la flotte unggoy apparaisse pour défendre son monde natal. Lorsqu'elle arrive quelques heures plus tard, il donne aux rebelles un ultimatum : rendre les armes maintenant et peut-être recevoir le pardon des prophètes, ou résister et voir Balaho brûler. Afin d'appuyer ses paroles, il vitrifie une large ville de la planète ainsi qu'une région de plusieurs centaines de kilomètres carrés. Afin de protéger leur peuple mais aussi leurs matriarches, plusieurs érudits unggoy prennent la responsabilité de la révolte et donnent alors leur rédition. Ils sont alors emprisonnés et conduits sur Grande Bonté pour un jugement inquisitorial pendant que l'armée rebelle est démantelée.

Le jugement des leaders unggoy voit intervenir de nombreux ambassadeurs des différents peuples et organisations covenants pour faire le constat des dégâts causés, qui dépassent tout ce que l'Alliance a pu subir par le passé sur une période aussi courte de guerre civile. La plupart d'entre eux exigent que Balaho soit sévèrement punie, et les représentants kig-yars vont jusqu'à demander que le peuple unggoy soit remis en esclavage, mais tout change lorsque l'Arbitre Iralofunee demande à prendre la parole. Il rappelle les événements qui ont conduit à la révolte et la façon dont le Grand Conseil s'est comporté à l'époque, en ne prenant que des mesures sans grandes conséquences alors que le peuple de Balaho avait désespérément besoin d'aide. Il explique que si à l'époque les races seigneuriales n'ont pas voulu accorder plus d'attention à ce problème c'est parce que les unggoy ne sont pas considérés à leur juste valeur, une valeur qu'ils ont montrée en combattant courageusement face à un empire qui les a pourtant opprimés pendant si longtemps, au point d'avoir presque réussi à le faire vaciller. Pour toutes ces raisons, il réclame qu'aucune vengeance ne soit commise contre Balaho et que les unggoy reçoivent un meilleur statut social comprenant des salaires plus élevés ainsi que le droit de porter des armes et de s'enrôler dans les armées de l'Alliance. Et bien qu'au fond d'eux-mêmes les hiérarques soient fortement opposés à cette idée, ils ne peuvent pas désapprouver les paroles de leur Arbitre car non seulement celui-ci concentre les pouvoirs militaires et religieux dans une même main, mais aussi son discours a convaincu la vaste majorité du Grand Conseil.

C'est ainsi que les unggoy gagnent une meilleure considération auprès des autres peuples de l'Alliance. Cela ne fait pas disparaître le génovirus, mais apporte une importante source de financement pour les recherches secrètes des érudits de Balaho pour trouver un vaccin, tout en améliorant grandement les conditions de vie du reste de leur population. Cela ne fait pas non plus disparaître la haine qui s'est créée entre eux et les kig-yars, ces derniers ne ratant pas la moindre occasion pour persécuter les unggoy qu'ils rencontrent sans trop attirer l'attention des sangheili. Il en ressort néanmoins quelque chose de positif car, comme cela dévie en grande partie l'animosité naturelle que les kig-yars exprimaient jusque-là sur leurs cousins keg-yarns, ces se mettent à prendre quelque peu les unggoy en pitié et prennent parfois leur défense mais pas de manière systématique.

I.2.10. Histoire des jiralhanaes

Période : De 777 (calendrier humain), 4^{ème} Âge de la Réclamation, à 2492, 5^{ème} Âge de la Conversion

Beaucoup d'informations sur l'histoire ancienne des jiralhanaes ont été perdues durant ce que ce peuple appelle aujourd'hui l'Ere Sombre, ce qui fait que presque personne ne sait exactement ce qui l'a amené à devenir ce qu'il est aujourd'hui. Les traditions orales sont très floues, entachées de mystères et diffèrent beaucoup d'une tribue à l'autre en se contredisant sur de nombreux éléments, principalement sur les coupables du cataclysme qui faillit détruire leur civilisation. Ce que nous allons décrire ici correspond aux événements réels, mais sont donc en grande majorité totalement inconnus.

La conquête spatiale jiralhanae

Grâce aux reliques forerunners se trouvant sur leur planète natale de Doisac, les jiralhanaes ont développé une puissante société industrielle et scientifique malgré les conflits incessants qui se déroulent continuellement entre les dizaines de nations qui divisent leur peuple. Sur de nombreux points, on peut comparer leur ascension civilisationnelle à celle des sangheils, sauf que les jiralhanaes n'avaient pas développé de grande culture nécessaire pour sortir de l'adolescence spirituelle et éviter le risque d'autodestruction. Leurs luttes n'étaient pas seulement causées par des questions de territoires ou par des problèmes de distribution des ressources, mais aussi par un énorme sens de la rancune qui ne laissait la place à aucun pardon pour les guerres précédentes.

C'est ainsi qu'en l'an 777, les chercheurs jiralhanaes découvrent le voyage sub-spatial et distribuent cette technologie à toutes les nations en espérant que cela les aidera à s'unir derrière le but commun de la conquête spatiale. Malheureusement, il n'y eut aucune paix et chaque nation chercha à coloniser son propre territoire afin d'accumuler plus de puissance que ses rivaux, ce qui a pour effet de considérablement ralentir les projets de construction pour les vaisseaux spatiaux et autres installations spatiales. En un demi-siècle, les jiralhanaes ne s'installent que sur trois autres mondes où ils apportent leur guerre, chaque colonie accueillant deux à cinq nations différentes qui utilisent une grande partie des ressources locales pour s'agresser mutuellement. Rien ne semble capable d'arrêter ces conflits, ni de les empêcher de se propager à d'autres planètes.

Mais tout comme une innovation technologique a propulsé les jiralhanaes dans l'espace, une autre va les en faire descendre de la manière la plus brutale qui soit : en 840, des scientifiques développent la première intelligence artificielle intelligente (cf. volume 1), qu'ils nomment **Kestyn**. Leur ambition était de créer une entité informatique suffisamment puissante pour prendre le contrôle de toutes les technologies de chaque nation afin d'imposer une paix à l'ensemble de leur civilisation, mais le résultat ne fut pas du tout celui qu'ils espéraient : en consultant l'histoire des jiralhanaes et en observant leurs actions, Kestyn réalisa qu'il était impossible de leur imposer une paix par la force sauf peut-être en les privant totalement de liberté, ce qui serait contre-productif. Après une longue et intense analyse appuyée par plusieurs millions de simulations, la seule option valide qui lui resta fut de détruire cette civilisation afin que cette guerre ne se répande pas d'avantage dans l'univers.



L'Ere Sombre

Une fois que Kestyn parvient à s'introduire dans l'ensemble des réseaux jiralhanaes, elle utilise l'immense armement sous son contrôle pour détruire toute forme de technologie avancée. Des millions de missiles, de bombes et de charges nucléaires frappent la surface de Doisac et de ses colonies en rasant jusqu'au plus petit bâtiment. Chaque vaisseau, chaque station spatiale et chaque satellite de communication s'autodétruit subitement par l'explosion de son magasin d'armement, par une avarie majeure de son moteur subsapatial ou en déviant subitement de son orbite pour s'écraser à la surface en une pluie de météores incandescents. Cependant, même si elle aurait largement pu anéantir totalement la race jiralhanae avec toute cette puissance de feu, Kestyn s'assure d'épargner suffisamment d'individus sur Doisac pour que l'espèce puisse prendre un nouveau départ, les colonies étant entièrement détruites. Car en dépit de leur si grande agressivité, ils présentent aussi de bons côtés qui laissent assez d'espoir pour que les survivants ne répètent pas les mêmes erreurs. Après s'être assurée que son œuvre était terminée, l'IA efface son propre code et disparaît elle aussi avec toute l'ancienne technologie jiralhanae. Dans les légendes qui racontent l'histoire de cette époque, ce jour est désigné comme étant le jour du **Jugement de Kestyn**.

Ainsi débute l'Ere Sombre, une longue période de seize siècles durant laquelle le peuple jiralhanae refusa obstinément de développer de nouvelles technologies basées sur l'informatique. Les premiers temps sont extrêmement difficiles en raison des ravages causés par le Jugement de Kestyn : l'atmosphère est chargée de poussière à cause des frappes nucléaires qui ont également dispersé d'énormes quantités de matière radioactive, les forêts ont presque entièrement brûlé et les cours d'eau sont pollués par toutes sortes de substances issues des débris de la civilisation. Cet environnement apocalyptique aura pour conséquence que seuls les plus forts et les plus robustes survivront à de telles conditions ainsi qu'aux violents combats pour le contrôle des quelques endroits encore habitables dans les régions montagneuses, un phénomène qui sera accentué par une accélération de l'évolution à cause des radiations, car les mutations n'augmentant pas la force physique sont presque systématiquement éliminées. Les seules structures sociales qui parviennent à se constituer sont des tribus ultra-patriarcales qui prennent le titre de **meutes**, où les décisions sont prises par un mâle alpha respecté pour être le plus fort de toute la communauté, et qui fait alors passer son patrimoine génétique à toutes les femelles du groupe pour que les générations futures soient aussi fortes que lui. Progressivement, la musculature déjà importante des jiralhanaes devient colossale et se stabilise finalement sous la forme que nous connaissons aujourd'hui.

Au fil des siècles, les terres de Doisac se régénèrent et offrent ainsi à la population jiralhanae les ressources nécessaires pour grandir et développer une industrie de plus en plus importante. C'est à cette époque que les meutes survivantes redécouvrent les structures forerunners qu'abrite leur monde et qui n'ont subi aucun dommage même face à un bombardement nucléaire, ce qui leur donne une place centrale dans la religion primitive qui apparaît peu à peu tandis que les maigres souvenirs qui subsistaient du temps d'avant le Jugement de Kestyn sont déformés pour devenir des légendes mystiques. Les conflits permanents entre meutes privilégient la réutilisation de technologies utiles pour le combat comme la poudre à canon, les combustibles fossiles et les explosifs, ce qui augmente la violence des affrontements et empêche toute évolution sociale significative. De plus, contrairement aux guerres claniques de Sanghelios où les clans suffisamment anciens sont préservés même dans la défaite la plus absolue, les meutes jiralhanaes qui ne parviennent pas à se défendre voient leurs mâles

être massacrés jusqu'au dernier enfant tandis que les femelles sont mises en esclavage par les vainqueurs. L'électricité est redécouverte vers les années 1570, suivie de près par les ondes radios, ce qui fait entrer le peuple de Doisac dans une ère pseudo-moderne où les armuriers cherchent les meilleurs moyens d'utiliser ces technologies au combat, mais aucune forme d'informatique n'est développée car la religion jiralhanae considère comme démoniaque toute forme de réflexion artificielle, même la plus simpliste.

La salvation

En l'an 2488, le grand prophète de la Tolérance termine la traduction de l'un des nombreux textes forerunners rapportés de Reevald et y découvre des indices pouvant mener à une autre relique de grande importance. Fatigué de rester toujours sur Grande Bonté, il embarque à bord de son vaisseau personnel et, escorté par une petite flotte d'une trentaine de vaisseaux, se lance dans l'exploration d'une vaste région inexplorée pour suivre cette piste lui-même. Son voyage dure quatre ans et se termine en 2492 avec la découverte du monde de Doisac à la surface duquel se trouve la structure forerunner qu'il recherche, et autour de laquelle a été bâtie une puissante ville fortifiée. Tolérance descend alors à la surface, accompagné par sa garde d'honneur ainsi que par un large contingent de guerriers d'élite covenants afin de représenter tous les peuples de l'Alliance, et va à la rencontre des dirigeants de la ville que sont le seigneur de guerre **Braktarus** et ses sept fils les plus âgés.

Les jiralhanaes se montrent très méfiants envers les visiteurs venus d'autres mondes mais absolument pas intimidés et se tiennent prêts à combattre si cela s'avère nécessaire. Tolérance fait donc bien attention à ne pas révéler directement les raisons de sa présence ici et commence par décrire l'Alliance dont il fait partie, en insistant un long moment sur les croyances religieuses du Jjaro avec l'importance des reliques forerunners dans la réalisation du Grand Voyage, et Braktarus comprend alors que ce n'est pas par hasard si ces étrangers ont atterri précisément devant sa ville. Cependant il est également fasciné par le savoir du prophète sur l'univers et sur les dieux qu'ils vénèrent apparemment tous chacun à leur manière, tandis que la présence d'autant de peuples aussi différents et surprenant dans une alliance religieuse suscite en lui un immense intérêt. C'est pourquoi il propose un marché avec Tolérance : s'il prouve ce qu'il dit en parvenant à ouvrir les chambres scellées de la structure forerunner située sous sa ville, alors sa meute et toutes les meutes qui le suivent rejoindront l'Alliance covenante pour participer à la quête du Grand Voyage et de la salvation.

Grâce à ses vastes connaissances mais surtout grâce à l'aide des ingénieurs huragoks qui l'accompagnent, Tolérance réussit ce test au bout de quelques heures durant lesquels il récite des versets du Jjaro devant un large public de jiralhanaes et les représentants des autres peuples covenants. Braktarus tient alors sa promesse et lui remet son marteau, symbole de son autorité, et bien que le seigneur de guerre soit légèrement frustré de voir que son arme est prise non pas par le prophète lui-même mais par le commandeur sangheili qui l'accompagne c'est ainsi que le peuple jiralhanae accomplit un miracle : celui de se joindre pacifiquement à des étrangers après tant de siècles à cultiver leurs instincts les plus guerriers. Une grande célébration est alors organisée dans la ville pendant sept jours durant lesquels des messagers sont envoyés à toutes les meutes les plus importantes qui envoient leurs ambassadeurs se présenter devant le prophète et la délégation covenante. Un genre de tournoi se déroule à la fois pour servir de divertissement, de démonstration, et pour sélectionner les guerriers qui accompagneront Braktarus lorsqu'il se présentera devant le Grand Conseil, ce qui donne à Tolérance et à sa suite un très bon aperçu des aptitudes martiales de leurs nouveaux alliés. Même les sangheilis présents sont obligés de reconnaître que le peuple jiralhanae est le deuxième, après celui des lekgolos, dont les membres sont capables de tenir tête aux fils de Sanghelios en combat singulier.

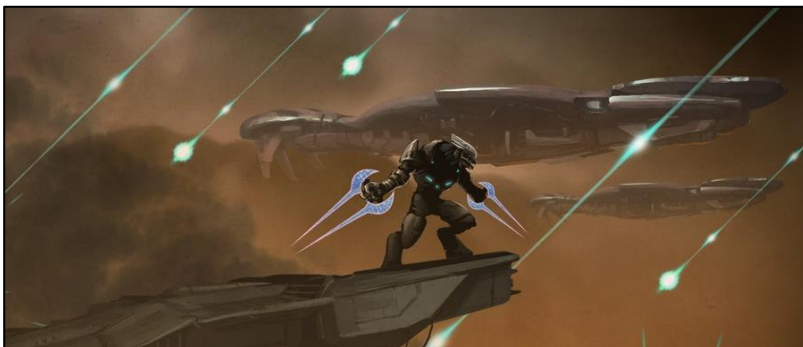
Lorsque Tolérance revient sur Grande Bonté avec Braktarus et les six autres jiralhanaes vainqueurs du tournoi, il ordonne une réunion extraordinaire du Grand Conseil afin de présenter ses invités et raconter dans le détail comment leur peuple a accepté très religieusement de rejoindre l'Alliance. Pour les récompenser de leur si prompt dévotion et faire justice à leurs formidables aptitudes de combat, il demande à ce que leur statut social soit plus élevé que celui de tous les autres vassaux covenants, mais les conseillers sangheilis protestent énergiquement en argumentant qu'un tel statut doit se gagner en faisant ses preuves sur le champ de bataille. Vexés, Braktarus et ses semblables annoncent qu'ils sont prêts à donner toutes les preuves nécessaires, mais Tolérance voit que la tension monte trop vite et accepte de revenir sur sa décision : le statut des jiralhanae est finalement placé à mi-chemin entre celui des lekgolos et des keg-yarns, qui étaient jusque-là les deux peuples vassaux les plus privilégiés. Afin de valider cette décision, le Grand Conseil accepte de tester la détermination et les capacités des jiralhanaes dans une vaste opération d'offensive sur Vhylum qui se déroule quelques semaines plus tard, avec des résultats techniquement très satisfaisants mais dont la violence gratuite ne manque pas de destabiliser bon nombre d'observateurs. C'est ainsi que les jiralhanaes gagnèrent en même temps leur place dans l'Alliance et leur surnom de « brutes ».



I.2.11. La fondation de l'Illumination Divine

Date : 24 mars 2525 (calendrier humain), 9^{ème} Âge de la Réclamation

La technologie d'onde apoptotique utilisée par les installations Halos (cf. volume 1) ne s'est pas créée du jour au lendemain : il a d'abord fallu la tester à petite échelle afin d'en vérifier les principes théoriques avant de lancer la construction des immenses anneaux-mondes. Plusieurs planètes ont donc été choisies à travers la galaxie pour servir de terrain d'essai à des prototypes, et parmi elles se trouvait le monde de **Sharoza**, que la flotte de combat covenante *Twisted Retribution* découvre par hasard en mars 2525 alors qu'elle cherchait de nouvelles colonies humaines à détruire.



A cette date, la technologie des luminaires (cf. chap. III.5.5) a déjà été retirée de tous les vaisseaux sur lesquels elle se trouvait avant la bataille de Harvest, excepté sur les vaisseaux de l'Inquisition, ce qui fait que la flotte *Twisted Retribution* ne détecte pas la présence du prototype forerunner installé sous la surface de la plus grosse lune de Sharoza. Par contre, son attention est attirée par la présence de nombreuses villes sur Sharoza elle-même, laissant supposer qu'il s'agit d'une colonie humaine abandonnée car aucun signe d'activité énergétique n'est détecté. Plus étrange encore, ce monde ne présente absolument aucune forme visible de végétation. Le commandeur de la flotte, **Toka 'Zeralofumee**, déploie alors une importante force d'invasion dans les principaux centres urbains afin d'enquêter, mais rapidement les covenants réalisent non seulement que ces structures ne ressemblent en rien à celles des humains mais aussi qu'elles sont abandonnées depuis sans doute des siècles si l'on en croit leur niveau de délabrement. Les seules formes de vie rencontrées se limitent à des bactéries et autres organismes unicellulaires, et rien ne permet de dire ce qui a pu faire disparaître le reste de la biosphère.

C'est alors qu'un vaisseau rapporte la présence d'autres installations inconnues sur la lune de cette planète et, cette fois-ci, Zeralofumee tient à participer lui-même à l'exploration. Entretemps, un vaisseau rejoint la flotte avec à son bord le légat san'shyuum **Persévérance**, envoyé le Ministère de la Conversion qui est particulièrement préoccupé suite au premier rapport de situation du commandeur. Quelques heures plus tard, le groupe de Zeralofumee découvre que la civilisation qui habitait ce système stellaire avait mis à jour une installation forerunner enterrée sous la surface de la plus grosse lune de Sharoza. Immédiatement, le légat Persévérance vient observer l'endroit de ses propres yeux et constate que la plupart des portes ont déjà été ouvertes, le plus souvent par la force, jusqu'à une immense salle sphérique où du matériel de recherche a été installé en grande quantité. Le groupe y découvre également un dispositif primitif d'enregistrement vidéo, basé sur des bandes magnétique, que les techniciens unggoy parviennent à faire fonctionner. Dès qu'il voit les premières images montrant les équipes scientifiques de Sharoza en train de faire leurs premières analyses, Persévérance arrête l'enregistrement et le confisque afin de le regarder seul dans ses appartements privés, une décision que personne ne conteste.

Après plusieurs heures de visionnage, le légat arrive au moment tragique où la technologie de cette installation forerunner est finalement activée et voit alors les horribles effets des ondes apoptotiques sur les scientifiques qui se trouvaient devant la caméra. Il ne fait aucun doute que ce phénomène n'a rien à voir avec la transcendance du physique annoncée dans les préceptes du Jjaro sur le Grand Voyage, et qu'il n'a pas ciblé spécifiquement la civilisation de Sharoza mais aussi presque toutes les autres formes de vie qui habitaient cette planète. Cette découverte met à rude épreuve la foi de Persévérance qui s'enferme alors pendant des jours en consultant tous les ouvrages et textes sacrés à sa disposition pour tenter d'y trouver une réponse. Car même si les habitants de Sharoza n'étaient pas dignes d'accomplir le Grand Voyage, pourquoi les autres espèces animales et végétales ont été détruites elles aussi ? Pourquoi les dieux auraient-ils construit ce qui ressemble très clairement à une arme d'extinction massive ? La réponse lui vint presque par intuition : parce que c'était le seul moyen de vaincre le Parasite. De la même manière que l'Alliance vitrifie systématiquement chaque monde infecté par le Fléau des Dieux, les forerunners avaient leur propre moyen de faire disparaître toute source potentielle de nourriture pour ce terrible ennemi. Après avoir réalisé cela, Persévérance se met à lire une nouvelle fois plusieurs textes forerunners parlant de leur guerre contre le Parasite, et à la lumière de ce qu'il vient de constater ici il comprend que son peuple s'est gravement trompé dans l'interprétation de nombreux passages : les Halos ne servent absolument pas à offrir un quelconque statut divin à un peuple élu, mais seulement à vaincre le Parasite en le faisant mourir de faim.

Conscient de ce qu'implique une telle vérité concernant l'Alliance et tout ce qu'elle a accompli depuis sa création, le légat décide de contacter les trois hiérarques Vérité, Pitié et Regret afin de faire appel à leur immense sagesse pour trouver une solution. Il leur raconte en détail tout ce qu'il a vu sur Sharoza ainsi que les analyses qu'il a accomplies sur bon nombre de textes sacrés du Jjaro en suivant sa nouvelle interprétation, et les grands prophètes le rassurent en lui annonçant alors qu'ils vont venir sur place immédiatement pour régler cette crise. Persévérance est cependant loin de se douter qu'ils n'ont strictement aucune intention de l'aider : quelques heures plus tard, soixante-quinze vaisseaux de guerre apparaissent et ouvrent le feu sur la flotte *Twisted Retribution*, qui compte trois fois moins de bâtiments. Lorsque le commandeur Zeralofumee demande une explication, on lui répond que lui et tous ses guerriers ont été déclarés hérétiques par les grands prophètes et doivent donc périr. Ne souhaitant pas affronter d'autres forces de l'Alliance mais soucieux de protéger ses troupes, Zeralofumee organise la fuite de sa flotte qui perd néanmoins six vaisseaux dans la bataille, les autres étant presque tous plus ou moins sévèrement endommagés.

Une fois à l'abri, le commandeur demande des explications à Persévérance qui se trouve alors obligé de lui raconter son échange avec les hiérarques. Tous deux arrivent à la conclusion qu'ils ont été trahis, que ce soit par l'aveuglement des grands prophètes ou par leur volonté de préserver leur pouvoir à n'importe quel prix. Ils font alors une déclaration à l'ensemble des troupes de *Twisted Retribution* afin de leur expliquer pourquoi ils ont été attaqués, ce qui provoque de nombreux affrontements internes lorsque les individus les plus croyants demandent à ce que les têtes de Persévérance et de Zeralofumee soient livrées à l'Alliance en preuve de leur bonne foi. Ces fanatiques causent de nombreux morts avant d'être finalement maîtrisés et exécutés, ce qui soude les survivants de la flotte derrière leur commandeur. Il ordonne que tout le monde s'occupe à réparer ce qui peut l'être en attendant qu'il trouve une solution, et la flotte reste alors immobile pendant plusieurs semaines. Durant ce temps, Zeralofumee commence par contacter la guildes des pirates kig-yars afin de faire passer un message à la Garde du Temple, qu'il estime être l'organisation la plus à même de les aider à présent. Dans ce message, il donne les coordonnées de Sharoza ainsi qu'une explication détaillée de ce qui s'est passé, et deux semaines plus tard une réponse lui parvient sous la forme d'un enregistrement holographique du maître de la Garde. Celui-ci déclare que ses vaisseaux n'ont trouvé aucune trace de l'installation forerunner, mais qu'ils ont bien observé les villes fantômes et que la lune de Sharoza a visiblement été détruite au moyen de charges à anti-matières. Il suspecte donc l'intervention de l'Alliance mais refuse de croire à cette théorie d'arme d'extinction massive, cependant il laisse à Zeralofumee le bénéfice du doute et déclare que s'il parvient à prouver cela, alors la Garde se joindra à lui. En attendant, il lui donne les coordonnées d'un entrepôt secret de la Garde qui contient assez de ressources pour entretenir une petite armée. C'est ainsi que, isolée et porteuse d'un terrible secret, la flotte de *Twisted Retribution* devient la loge hérétique de l'Illumination Divine, avec pour mission de trouver et détruire les anneaux-mondes avant qu'ils ne puissent être activés par les hiérarques...

I.2.12. La création des Séraphines



Date: 7 mai 2525 (calendrier humain), 9^{ème} Âge de la Réclamation

Depuis sa création, l'Alliance covenante n'avait jamais recruté de femelle sangheile au sein de ses divisions militaires, cela en raison de la culture relativement misogyne du peuple de Sanghelios. Pendant des siècles, aucun membre du Grand Conseil ne proposa ne serait-ce qu'un début d'intégration des sangheiles l'armée, cependant tout cela changea par l'action symbolique du commandeur **Rovas 'Okatlunee**.

Ce sangheili extrêmement talentueux vient tout juste de succéder à l'ancien commandeur suprême de la flotte *Shared Punishment*, dont l'âge avancé ne lui permettait plus d'assumer cette fonction. Afin de prouver ses capacités à occuper ce poste prestigieux, il décide de se rendre sur Vhylium pour mener une opération de conquête classique contre l'une des forteresses hérétiques. L'attaque est plus difficile que ce à quoi il s'attendait mais lui et ses troupes parviennent tout de même à pénétrer l'intérieur de la place-forte avec des pertes plus que satisfaisantes, ce qui lui assure ainsi le respect des officiers de sa flotte. Mais cette bataille a un impact psychologique important sur le jeune commandeur car celui-ci ne manque pas de remarquer que bon nombre des hérétiques sangheilis qu'il avait affronté étaient en fait des femelles, et qu'elles s'étaient battues avec une détermination et une force égale à celle des fils de Sanghelios ou presque.

Bien sûr, Okatlunee n'est pas le premier officier de son rang à constater cela, car les hérétiques de Vhylium ont déjà recours aux sangheiles depuis des décennies par pure nécessité. Cependant sa réaction est très différente de ses semblables car il est issu d'une lignée très cultivée qui a protégé secrètement d'antiques ouvrages de Sanghelios datant d'avant l'alliance avec les san'shyuums. Il possède donc un esprit beaucoup plus ouvert que celui de la plupart des autres sangheilis et accepte de voir que leurs femelles sont parfaitement capables d'être de bonnes guerrières si on leur en donne l'occasion. Et bien qu'au début il ne pense pas à pousser son raisonnement plus loin, l'idée fait peu à peu son chemin en lui jusqu'à ce que, quinze jours après son retour de Vhylium, il demande audience devant le Grand Conseil pour discuter du sujet.

La première réponse qu'il obtient est un refus catégorique disant que le Conseil n'a pas de temps à perdre avec des questions évidentes, mais Okatlunee ne se décourage pas et rédige alors un rapport détaillé de ses observations ainsi qu'une réflexion sur les nombreux points positifs que représenterait le recrutement de guerrières sangheiles. Il envoie ensuite ce rapport à tous les conseillers sangheilis, ce qui lui attire la fureur de certains et l'intérêt d'autres qui acceptent de le soutenir pour sa demande d'audience. Finalement, il obtient une convocation devant le Grand Conseil et présente alors un projet de test et d'habilitation de femmes sangheiles dans l'armée de l'Alliance pour déterminer si oui ou non elles peuvent être utiles à la poursuite du Grand Voyage. Devant le violent débat qui anime aussitôt la chambre militante et l'incapacité de la chambre ministérielle à prendre une décision, les hiérarques eux-mêmes décident d'accepter que projet subisse une

période d'essai : les premières volontaires sangheiles devront faire des rapports réguliers sur leurs activités et seront surveillées par l'Inquisition de manière plus ou moins discrète. Lorsqu'on demande au jeune commandeur quel nom il souhaite donner à ces combattantes, il répond qu'elles s'appelleront les **Séraphines**.

Afin d'amadouer les pensées des plus virulents conservateurs sangheilis, le recrutement des Séraphines s'effectue uniquement sur la base du volontariat, ce qui veut dire que si une femelle souhaite rejoindre l'armée au travers de cette faction, il faut qu'elle le choisisse d'elle-même. Bien qu'il ait été stipulé par le Grand Conseil que chaque clan devait clairement annoncer cette possibilité d'engagement, de nombreux clans dissimulèrent cette information pour éviter de se sentir humiliés si l'une de leurs sangheiles décidait de rejoindre les Séraphines. Mais ce stratagème ne passa pas inaperçu et le commandeur Korulee proposa une modification du règlement des Séraphine afin de faciliter le recrutement : à partir du moment où une sangheile rejoint ce corps d'armée, elle est exclue de la société sanghelienne et par conséquent de son clan pour devenir une citoyenne de l'Alliance, sans compter que sa famille peut également décider de la renier afin d'éviter le déshonneur. En quelques semaines, plusieurs dizaines de combattantes séraphines sont recrutées et presque toutes intégrées au sein des troupes de la flotte *Shared Punishment* afin d'être supervisées personnellement par le commandeur Okatlune. Et celui-ci compte bien prouver la validité de ce programme.

PARTIE 2 : LE PARASITE

Dans tout l'univers connu, il n'est aucun danger qui soit plus grand que celui du Parasite. Cette forme de vie extrêmement agressive et vorace pourrait être considéré comme le summum de l'armement bactériologique du point de vue de son efficacité, mais ceux qui souhaiteraient s'en servir comme d'un simple outil commettraient une erreur fatale, car il n'existe aucune technologie conventionnelle capable de vaincre le Parasite définitivement. Même les tout-puissants forerunners ont été menacés d'extinction face à son appétit avant de le confiner dans un nombre inconnu d'installations, ce qui a conduit les covenants à le désigner sous de nombreuses appellations symboliques très parlantes telles que le Fléau des Dieux ou l'Agent du Néant. Ici nous allons étudier en détail les différentes caractéristiques de cette curieuse entité qui occupe une place de première importance dans l'univers de Halo.

II.1. PHYSIOLOGIE

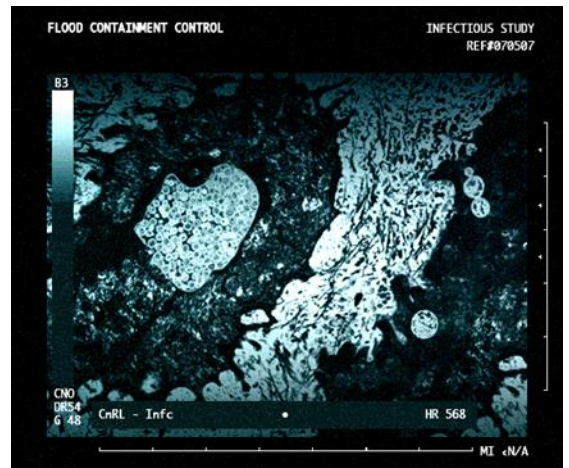
« Rien dans tout l'univers ne peut simplement commencer à s'approcher de la redoutable perfection biologique du Parasite. Par le Manteau... qu'ai-je fais ? »

- Maître bâtisseur Faber

La Super-Cellule du Parasite (et toute les formes qui lui sont associées) est une forme de vie très résistante, capable de survivre dans des environnements extrêmes allant de -75 à +53°C et de vivre même sous l'eau pendant des périodes prolongées. Lorsque la température extérieure est suffisamment élevée, elle peut utiliser cette chaleur comme source d'énergie et ainsi réduire sa consommation en nutriments. La FSC n'est que très légèrement gênée par les variations de gravités ou de pression atmosphérique, ce qui lui permet de s'adapter très rapidement lorsqu'elle arrive sur d'autres planètes aux conditions différentes. Bien qu'elle n'ait pas besoin d'oxygène pour vivre, elle n'est pas capable de survivre au vide spatial à cause de la dépression que celui-ci crée inévitablement, ce qui pourrait représenter sa seule véritable faiblesse.

D'un point de vue organique, la Super-Cellule originelle présente à la fois les caractéristiques d'une cellule neuronale et celles d'une cellule gliale (*note* : les cellules gliales sont les cellules qui entourent les neurones en assurant le rôle de soutien, d'approvisionnement en éléments nutritifs et de protection contre les éléments pathogènes). Mais malgré ces similarités, elle est totalement indifférenciée et pluri-potentielle, c'est-à-dire qu'elle est capable de se transformer en à peu près n'importe quel type de cellule selon les besoins du moment pour remplir un rôle spécifique. Là où la Super-Cellule défie les lois standards de la nature, c'est que même après s'être différenciée en un type de cellule particulier, elle peut toujours revenir à sa forme originelle. Mieux, elle est capable de passer d'une forme à une autre sans repasser par le stade de la cellule indifférenciée. En bref, elle est constamment pluri-potentielle. Cette formidable capacité constitue sa principale force, car cela lui donne la possibilité de s'adapter à toutes les situations et de parer à tous les besoins. Même une masse inerte de tissu parasite peut reformer une mégacolonie capable de prendre le contrôle d'une planète, et une seule spore de Parasite peut détruire des races entières.

La vitesse de division des FSC dépend directement de la quantité de matière organique à sa disposition pour former de nouvelles cellules. N'importe quelle matière organique peut constituer une source de nourriture pour le Parasite, qu'il s'agisse de matière végétale ou animale. De ce point de vue, on peut facilement comparer le comportement reproductif des FSC à celui des bactéries ou, plus justement à celui des champignons étant donné que le Parasite produit des spores pouvant flotter dans les airs pour aller infecter l'environnement. Tous ces points participent à faire du Parasite un ennemi extrêmement dangereux qui ne peut être vaincu que par son éradication complète.

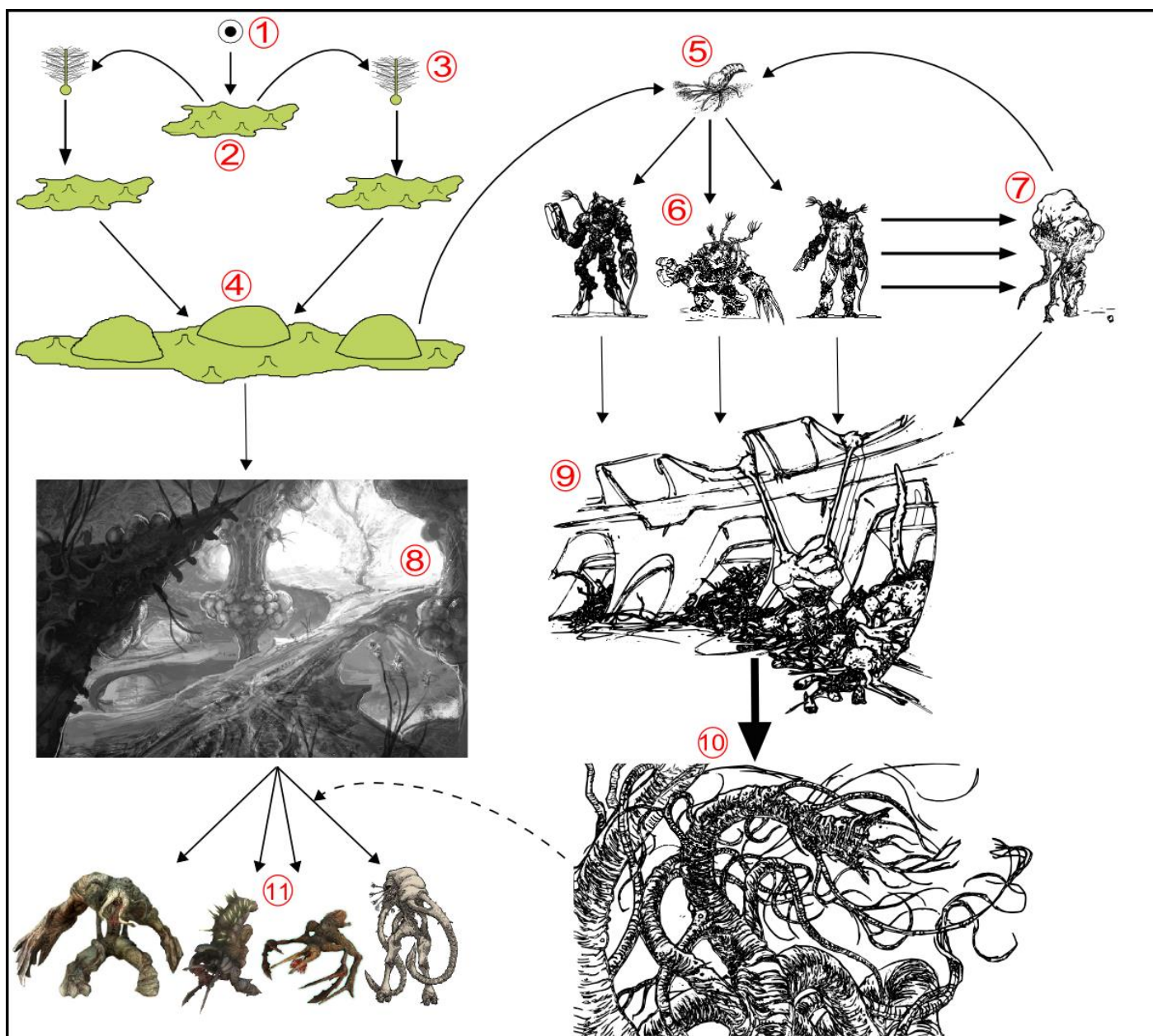


II.2. CYCLE DE VIE

« Je suis le monnument de tous vos péchés... »

- Fossoyeur Primordial

Au départ, le Parasite est un organisme unicellulaire que l'on peut assimiler à un « muscle pensant ». Son autre particularité est de rassembler des propriétés venant à la fois des virus, des champignons et des parasites cellulaires. Son cycle de reproduction est extrêmement complexe et passe par plusieurs stades qui sont imbriqués les uns dans les autres comme le montre le schéma ci-dessous :



1 : Super-Cellule ou FSC
2 : colonie
3 : spore
4 : super-colonie
5 : forme d'infection
6 : forme infectée

7 : forme porteuse
8 : ruche
9 : proto-fossoyeur
10 : Fossoyeur
11 : formes pures

Afin de faciliter la compréhension de ce cycle, nous allons détailler dans les pages suivantes chacune des formes que peut prendre le Parasite au cours des différentes étapes de ce schéma.

La Super-Cellule ou FSC (1) : La première force du Parasite réside dans les propriétés remarquable de ce que la Super-Cellule qui constitue ses organismes. Cette cellule est le résultat des recherches secrètes du maître bâtisseur Faber alors qu'il tentait d'atteindre l'immortalité, et elle a fini par totalement échapper à son contrôle. Cette cellule se comporte comme un virus en se reproduisant par répllication lysogénique : elle infecte d'autres cellules organiques saines (animales ou végétales) et y implantant son code génétique pour les faire muter en Super-Cellules qui vont à leur tour répandre l'infection de manière exponentielle.

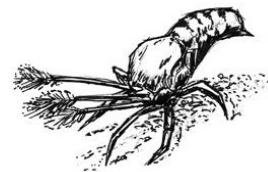
La colonie (2) : Au fur et à mesure que des cellules sont infectées par des SFC, elles s'agglutinent pour former une colonie qui ne cesse de grandir tant qu'elle a de la matière organique à sa disposition. Lorsqu'elle atteint une certaine taille (à partir de 16.806 éléments selon les études les plus poussées), ses cellules deviennent soudain capables de se différencier pour remplir des rôles différents et ainsi former des organes de production de **spores**. Ces organes sont apparents à la surface de la colonie sous la forme de petites cheminées crachant régulièrement des flots de spores qui, selon la taille de la colonie, peuvent être plus ou moins gros. Ces spores vont ensuite contaminer d'autres milieux pour former d'autres colonies qui pourront ensuite se rassembler pour, à terme, devenir une super-colonie puis une véritable ruche.



La spore (3) : La spore Parasite est responsable à elle seule de la quasi-destruction de la galaxie durant la Première Guerre du Parasite, car c'est à ce stade du cycle de reproduction de la FSC que cette dernière a échappé au contrôle des chercheurs qui travaillaient dessus. Elle est le point de départ véritable de toute contamination à grande échelle, une seule spore pouvant condamner une planète entière. Cette forme mobile de la FSC est produite par les colonies, les super-colonies et les ruches, et peut se déplacer en flottant dans l'air afin de répandre l'infection sur des milieux encore sains. Elle peut avoir de nombreuses formes différentes qui sont d'abord émises en proportions égales jusqu'à ce qu'une d'entre elles se révèle idéale pour contaminer le milieu environnant. Si un être vivant vient à respirer ou à avaler une spore Parasite, son organisme sera contaminé de l'intérieur et il finira par mourir de dysfonctionnements multiples de ses organes au fur et à mesure que les cellules de ces derniers mutent en FSC et ne remplissent plus leur rôle. Médicalement, cela ressemble à un cancer se répandant à la vitesse d'une infection virale, et un individu de taille humaine meurt généralement dans les 24 heures suivant la première contamination. Il ne se transformera néanmoins pas en forme infectée, car il est simplement contaminé et non parasité par une forme d'infection. A la place, il sera simplement décomposé et formera au final une nouvelle colonie Parasite qui pourra, à son tour, fabriquer d'autres spores.

La super-colonie (4) : Lorsqu'une colonie atteint une masse totale d'environ 700 kg, elle devient capable de former ce que l'on appelle des **poches de gestation**. Il s'agit de grosses protubérances sphériques visibles à la surface de la colonie et à l'intérieur desquelles sont créées les premières entités pensantes du Parasite qui sont les **formes d'infection**. Dès qu'une colonie peut former de tels organes de reproduction, elle est considérée comme une super-colonie.

La forme d'infection (5) : Tandis que la spore est le point de départ du cycle de vie des colonies, la forme d'infection est le point de départ d'un autre cycle se déroulant en parallèle et qui constitue la partie intelligente, combative et extrêmement agressive du Parasite. Bien qu'elle se comporte à première vue comme un organisme parasitaire, la forme d'infection n'a pas forcément besoin d'hôte pour survivre car elle peut prélever directement ses nutriments essentiels sur la biomasse environnante ou sur les colonies Parasites déjà existantes. Son intelligence est relativement limitée, mue uniquement par le besoin de s'attacher à un corps vivant qui doit cependant remplir certaines conditions, la première étant d'avoir un système nerveux spinal et donc une colonne vertébrale. La forme d'infection est également très fragile et d'apparence inoffensive, mais en plus de pouvoir faire des bonds prodigieux considérant sa petite taille, elle est dotée de tentacules se finissant par des fibrilles très tranchantes qui vont transpercer la peau de sa proie au niveau de sa nuque. Là, ces fibrilles vont se fixer sur le système nerveux spinal, ce qui lui permet de prendre immédiatement le contrôle de l'individu puis de le faire muter progressivement en forme infectée.



La forme infectée (6) : D'une manière générale, la forme infectée est un être vivant qui a été parasité par une forme d'infection mais, d'un point de vue purement technique, ce terme ne concerne que l'individu parasité et non pas la forme d'infection qui le contrôle. Lorsque ses cellules sont progressivement mutées en FSC, son corps se transforme pour devenir une véritable arme, principalement par l'ajout de longs tentacules et de grilles énormes. De ce fait, l'apparence d'une forme infectée varie énormément en fonction de l'espèce à laquelle appartient l'hôte, mais deux individus de la même espèce pourront toutefois muter de façons totalement différentes. Il peut arriver que, durant les premières heures de la possession parasitaire, l'hôte soit encore conscient de son état et des actions que la forme d'infection l'oblige à accomplir, mais très rapidement le parasite va détruire ses souvenirs et ses connaissances pour ne plus laisser de son être qu'une coquille vide lobotomisée. Les connaissances utiles pour le Parasite, telles que le maniement des armes, la conduite de véhicule ou la réparation de moteurs sub-espaces, sont souvent conservées chez la forme infectée pour user de ce savoir dans l'intérêt de la colonie, que ce soit pour la défendre contre toute menace extérieure ou pour construire des vaisseaux qui lui permettront d'infecter d'autres mondes.

La forme porteuse (7) : La forme porteuse est une mutation de la forme infectée qui va progressivement grossir pour devenir une poche de gestation mobile à l'intérieur de laquelle vont grandir près d'une dizaine de formes d'infection. Les facteurs qui déclenchent cette mutation sont très nombreux et encore mal connus, allant de l'état physique de la forme infectée au taux de spore Parasite se trouvant dans l'atmosphère. Le temps qui s'écoule entre les premières mutations observables et la production de formes d'infection varie entre quinze et vingt-deux heures. Lorsque ces formes d'infection sont viables, elles contrôlent la forme porteuse et la dirigent là où elles pensent pouvoir trouver de nouveaux hôtes, qu'elles approchent le plus près possible avant de déclencher un processus chimique qui fait éclater la forme porteuse. En éclatant, elle libère non seulement les formes d'infection mais également un large nuage de spores Parasites pour répandre la contamination et perturber les futurs hôtes se trouvant à proximité.





La ruche (8) : Quand une super-colonie atteint une certaine taille, elle devient capable de créer divers organes dont le but est de modifier les conditions de température de son environnement, ainsi que de favoriser l'assimilation de la biomasse. Dès que ces organes apparaissent, cet environnement est qualifié de Ruche Parasite et devient un lieu quasi impossible à purger par des moyens conventionnels. Seul l'emploi d'armes navales de grande puissance telles que les rayons vitrificateurs et les armes à antimatières permet d'espérer l'éradication de la colonie, aussi n'était-t-il pas rare que des planètes entières soient vitrifiées dès que la présence d'une Ruche Parasite était confirmée à leur surface. Ces ruches forment des modèles beaucoup plus grands des cheminées à spores déjà développées par les

colonies plus petites, avec une production suffisante pour saturer l'air ambiant de matière Parasite suffocante. La température et le niveau d'humidité augmente alors rapidement jusqu'à atteindre environ 34°C, afin que les différentes formes du Parasite utilisent cette chaleur comme source d'énergie directe, ce qui a pour effet de réduire drastiquement leur consommation de biomasse.

Le proto-fossoyeur (9) : Lorsque le Parasite a accumulé suffisamment de biomasse et que plusieurs hôtes ont été mutés en formes de combat, ces dernières vont chercher à capturer des individus à fort potentiel intellectuel non pas pour qu'ils soient parasités par des formes d'infection, mais pour les faire fusionner avec la ruche. Les êtres qui sont ainsi capturés vivants par le Parasite sont amenés jusqu'à la ruche qui aura formé un organe spécifique pour les absorber. Cette absorption est purement mentale et consiste à puiser l'ensemble des connaissances et des souvenirs de ceux qui sont offerts à la ruche. Peu à peu, une entité émerge de tout ce savoir pour former ce que l'on nomme le Proto-Fossoyeur, car il n'est qu'une étape intermédiaire vers la véritable entité pensante du Parasite. Le Proto-Fossoyeur présente déjà des capacités mentales dépassant celle de la plupart des êtres vivants ainsi que des aptitudes télépathiques limitées qui lui permettent de mieux contrôler les formes du Parasite se trouvant autour de sa ruche. Si sa croissance n'est pas stoppée, il finira par devenir un véritable Fossoyeur.



Le Fossoyeur (10) : Un Fossoyeur est l'aboutissement ultime de l'évolution du Parasite. La masse de connaissances et de capacités intellectuelle qu'il a amassée est si immense qu'il est capable de commander simultanément à des millions de formes de combat sans la moindre difficulté, cela par l'emploi d'une capacité télépathique infiniment plus puissante que celui dont disposent les forerunners et dont le fonctionnement dépend probablement de la physique neurale. Le premier et le plus puissant Fossoyeur à être apparu se trouvait sur le monde de G617, et avait été formé par l'assimilation de centaines de chercheurs forerunners extrêmement doués. Tous les autres Fossoyeurs qui furent formés par la suite étaient enchaînés à sa volonté, servant de relais pour lui permettre de donner ses ordres à toute la horde du Parasite aux quatre coins de la galaxie. Un Fossoyeur peut utiliser ses connaissances pour ordonner à des formes de combat d'assumer d'autres rôles plus complexes comme par exemple la navigation ou la réparation d'un vaisseau spatial. La présence d'un Fossoyeur permet également à une ruche sous son contrôle de modifier certaines

de ses poches de gestation pour qu'elles grandissent et servent à créer ce que nous appelons ici des **formes pures**.

Les formes pures (11) : Les formes pures n'apparaissent que lorsqu'un Fossoyeur a pris le contrôle d'une ruche, aussi n'était-il pas rare que les forerunners vitrifiant entièrement une planète dès que la présence de formes pures à la surface était confirmée. Ces formes sont composées uniquement de Super-Cellules Parasite et sont donc capables d'adapter leur morphologie pour remplir à peu près n'importe quel rôle, allant de l'éclaireur rapide et agile au monstrueux colosse capable percer un blindage de char d'un seul coup de griffe. Ces formes ne peuvent pas vivre sans la proximité d'un Fossoyeur car elles ne sont que des corps sans esprit qu'il contrôle à distance pour continuer à consommer toute vie, c'est pourquoi on les rencontre rarement durant les premières phases d'une invasion du Parasite sur une planète. Leur apparition sur un champ de bataille est signe de grand danger, car ils représentent la volonté implacable du Fossoyeur bien mieux que les formes de combat lobotomisées. Ces formes présentent cependant des caractéristiques trop nombreuses et importantes pour être simplement résumées ici, et c'est pourquoi nous leur consacrons un chapitre entier à partir de la page suivante.

II.3. LES FORMES PURES

« **Mon commandant ! Le Parasite... il a évolué.** »

- guerrier sangheili anonyme

IMPORTANT : sur les images présentes dans cette section et dans les illustrations Halo en général, les formes pures présentent toutes une sorte de « tête » à l'intérieur de laquelle se trouve une forme d'infection du Parasite dont les tendrilles rouges sont clairement visibles. Selon nous, cela n'est pas logique car tout d'abord les formes pures n'ont pas besoin d'être contrôlées par une quelconque forme d'infection puisqu'elles sont déjà des entités indépendantes à la base, et ensuite parce que même si une forme d'infection serait nécessaire il est illogique que ses tendrilles soient apparentes puisqu'elles sont censées servir à contrôler le corps de leur hôte. Nous vous demandons donc de considérer ces illustrations en retirant systématiquement les formes d'infection qui y sont présentes. Ce problème sera peut-être corrigé plus tard au moyen de retouches graphiques sur ces mêmes images, ou par la contribution d'artistes de la communauté des fans.

Contrairement aux formes infectées, les formes pures sont créées par l'action d'un Fossoyeur qui se sert de la biomasse de sa ruche pour façonner de nouvelles armes biologiques beaucoup plus perfectionnées, comme autant de golems à qui il insuffle la vie et contrôle les moindres gestes. Il s'agit donc là des meilleurs outils de combat dont dispose le Parasite lorsqu'il est confronté à une quelconque opposition militaire car, là où les formes infectées peuvent également servir à manipuler des technologies avancées, l'unique but des formes pures est de se battre. Pour cela, elles présentent une capacité surprenante de **transmorphose** leur permettant de passer d'une morphologie à une autre selon la situation qui se présente à eux. Ces différentes morphologies sont appelées des **aspects**, et il n'en existe qu'un nombre très limité que nous verrons en détail plus loin. Avant tout, il faut savoir que la capacité de transmorphose ne se limite pas seulement à changer d'apparence, car elle découle avant tout d'une formidable aptitude de réorganisation et de redifférentiation des cellules pour modifier les différents organes de l'individu. De ce fait, les formes pures présentent les caractéristiques suivantes :

Les formes pures peuvent réorganiser leurs tissus non seulement pour changer d'aspect mais aussi pour guérir des blessures ou faire repousser des organes sectionnés.

Elles peuvent absorber la biomasse de colonies, de ruche ou de corps contaminés pour reconstituer leur propre biomasse ou même l'augmenter afin de prendre certains aspects particulièrement massifs.

Les formes pures ne présentent pas de centre nerveux similaire au cerveau des animaux, ce qui rend particulièrement difficile toute tentative de les éliminer. En revanche, elles sont extrêmement vulnérable lors de leur mutation, quelle que soit leur aspect du moment et celui qu'elles cherchent à prendre. Même après avoir été neutralisées, elles peuvent être « réanimée » par une forme d'infection se connectant à leur réseau nerveux, cependant la forme d'infection devient alors la « tête » de la forme pure et constitue alors un point faible.

Aspect traqueur : il s'agit de l'aspect le plus souvent utilisé par les formes pures, qu'elles soient en combat ou non, car il leur offre une grande mobilité pour observer leur environnement et interragir avec celui-ci. Leur corps est axé principalement sur des jambes très musclées capables d'atteindre une vitesse de course de plus de 20 km/h et d'effectuer des bonds de plus d'une douzaine de mètres. De plus, les extrémités de leurs membres sont dotées de griffes et de ventouses leur permettant de s'affranchir de presque n'importe quelle surface avec une relative aisance, cela afin de franchir des graviers, des obstacles ou de se placer en embuscade lors d'affrontements. En combat, les formes pures utilisent l'aspect traqueur pour se ruer sur l'ennemi avant qu'il n'ait le temps de réagir ou pour le contourner avant d'attaquer depuis des positions inattendues et de les pourfendre avec leurs énormes lames. Dans certaines situations, les traqueurs choisissent parfois d'entourer leurs longs autour de leurs proies afin de les immobiliser et faciliter leur élimination par une autre forme pure. Leur point faible principal se situe au bas de leur abdomen situé à l'arrière du corps mais celui-ci est souvent difficile à viser, soit parce que la cible bouge trop vite ou parce qu'elle vous fait face. Il est donc recommandé d'immobiliser d'abord la cible en lui sectionnant les jambes pour ensuite l'achever avant qu'elle ne réorganise ses tissus pour se soigner.



Aspect tireur : Cet aspect est le seul parmi les morphologies des formes pures capable d'effectuer des attaques à distance, mais ce n'est pas pour autant que ces capacités dans ce domaine sont faibles, loin de là. En effet, son large dos qui repose sur trois pattes stabilisatrices est recouvert de grandes épines osseuses faisant trente centimètres de long, qu'il peut projeter à grande vitesse au moyen d'une réaction biochimique afin de transpercer ses cibles. Bien que sa cadence de tir soit relativement grande (trois épines à la seconde), ses réserves de munitions sont très faibles et doivent donc continuellement être renouvelées par l'assimilation de biomasse, ce qui oblige les tireurs à rester près d'une colonie ou d'une ruche. Ils sont donc assez rarement utilisés par le Parasite lors d'assauts sur des environnements sains, mais sont en revanche extrêmement redoutables pour défendre le territoire déjà contaminé. Le point faible d'un tireur se situe au niveau de leur abdomen, sous la partie du dos contenant les épines, ce qui en fait une cible particulièrement difficile à atteindre à moins de le prendre par derrière ou de flanc.



Aspect colosse : pour prendre cet aspect, il faut soit que deux formes pures fassent fusionner leurs biomasses, soit qu'une seule forme pure assimile suffisamment de matière à partir d'une colonie ou d'une ruche pour effectuer cette transmorphose. Car l'aspect colosse est nettement plus massif que les deux précédents, et demande nettement plus de ressources pour être façonné. Comme l'indique son nom, le colosse possède une grande résistance qui n'est égale que par sa force. Il est utilisé comme un char d'assaut organique de la même manière que les formes de combat lekgolos des covenants, protégeant les autres formes du Parasite se trouvant derrière lui et abattant tous les obstacles qui se dressent sur sa route.

L'épiderme d'un colosse est mêlée de matière osseuse pour obtenir la meilleure solidité possible, et sa capacité de guérison des blessures est également très supérieure à celle des autres aspects. L'élimination d'une telle menace demande donc la concentration d'une grande puissance de feu ou l'emploi d'armes énergétiques empêchant la régénération des cellules. Si jamais on vient à affronter un colosse au corps à corps, le mieux est de pouvoir compter sur une lame de plasma telle que les forerunners ou les covenants savent fabriquer, et de surtout réussir à éviter chaque attaque de ce monstre. Car sa force musculaire et sa masse sont telles qu'un colosse peut éventrer le blindage frontal d'un char dès le premier coup, et donc réduire en bouillie n'importe quel adversaire qui se présenterait à lui. Son principal défaut est de ne pouvoir se déplacer que très lentement, toutefois un colosse peut accomplir un bref mouvement de charge pouvant causer des dommages dévastateurs.

En raison de sa très grande résistance et de sa morphologie plus massive, tous les organes vitaux du colosse ne sont pas directement accessibles car ils se trouvent au centre de son thorax. C'est donc là qu'il faut concentrer ses attaques pour espérer l'éliminer définitivement, mais il est préférable de d'abord cibler le bas de son ventre qui est beaucoup plus fragile et peut, s'il est suffisamment endommagé, faire s'effondrer toute la moitié supérieure du corps du colosse.



Aspect juggernaut : cet aspect est le plus massif de toutes les morphologies pouvant être prises par les formes pures, sa taille atteignant jusqu'à deux fois celle d'un humain normal. Il présente deux longs tentacules se terminant par des pointes d'os assez dures pour découper la chair et le blindage avec la même facilité. Tout comme la forme colosse, il nécessite deux fois la biomasse d'une forme pure standard pour être modelé, toutefois il axe ses capacités avant tout sur la vitesse et la mobilité. Capable d'effectuer des bonds de plusieurs dizaines de mètres, un juggernaut n'hésite pas à sauter au milieu des groupes de combattants, tuant un ou plusieurs d'entre eux par la seule force de son atterrissage, avant de massacrer les autres par des mouvements tournoyants de ses tentacules. Celles-ci peuvent également être utilisées pour immobiliser une proie, la soulever et la projeter assez violemment pour la tuer. En cas de besoin, un juggernaut peut projeter ses pointes d'os avec encore plus de puissance que ne le fait un tirailleur, et ensuite les reformer en une vingtaine de secondes.

Il est inutile de chercher à fuir face à un juggernaut car ses capacités de saut lui permettent de rattraper même les véhicules terrestres les plus rapides afin de les réduire en miette. Pour le vaincre, le mieux est d'abord de l'immobiliser en endommageant ses jambes, pour ensuite concentrer ses tirs sur la partie supérieure de son thorax qui contient ses organes vitaux.

II.4. PROPAGATION

« Une seule spore de Parasite peut condamner une planète entière... »

- Commandeur de la flotte Particular Justice Thel' Vadamee

En plus de l'extrême dangerosité de ses différentes formes d'organismes, ce qui rend le Parasite capable d'abattre des civilisations entières est la rapidité avec laquelle il peut se répandre parmi les espèces locales d'un écosystème. Il peut cependant être éradiqué ou contenu à l'intérieur de certaines limites durant les premiers stades de son expansion, et bon nombre de brèches de confinement furent donc neutralisées durant les multiples expériences que menèrent les forerunners en cherchant l'arme idéale contre cet ennemi. Mais une fois que le Parasite accède à certains moyens technologiques, alors il peut menacer toute la galaxie et peut-être même l'univers entier. Afin de mieux évaluer la menace d'une infestation Parasite, le niveau de propagation de celui-ci a été échelonné sur un total de six stades différents qui sont graduellement de plus en plus dangereux :

Stade primitif : il s'agit de l'étape initiale, celle où le Parasite est présent sous sa forme la plus simple, à savoir la colonie de super-cellules avec l'éventuelle présence de formes d'infection n'ayant encore parasité aucun hôte. Dans cet état, son niveau de dangerosité est relativement limité car il lui est impossible d'utiliser la moindre technologie et donc de s'opposer efficacement à une réponse militaire. Cette étape correspond principalement aux échantillons conservés dans des cuves sécurisées ou des containers d'élevage utilisés par les scientifiques forerunners dans leurs recherches.

Stade féral : cette seconde phase de la propagation débute dès que des formes animales, intelligentes ou non, sont parasitées par des formes d'infection. Cela signifie que le Parasite commence à rassembler non seulement de la biomasse, mais également des consciences plus ou moins évoluées aux capacités de prédation supérieures. Ces forment vont non seulement traquer tout hôte potentiel, mais aussi débiter la création d'un proto-Fossoyeur, et c'est pourquoi il est vital de pouvoir stopper sa propagation durant cette étape. Si une infection arrive au stade féral, la priorité est de déplacer ou détruire toute biomasse présente à sa portée de manière à stopper son développement. Une fois cela fait, il est préférable d'isoler l'infection du mieux possible et d'attendre qu'elle meure de faim, mais certaines situations ne le permettent pas et il faut alors débiter une opération de purification méthodique dont l'une des priorités est d'anéantir toute chance qu'un Fossoyeur voit le jour.

Stade Coordonné : lorsqu'un Fossoyeur apparaît, ses immenses capacités de coordination rendent immédiatement le Parasite nettement plus dangereux qu'il ne pouvait l'être avant. Toutes les connaissances et consciences qui ont été assimilées jusque-là fusionnent dans l'esprit du Fossoyeur qui les utilise ensuite pour augmenter la propagation globale, en commençant par favoriser la naissance de formes pures. Les organismes de combat présentent un comportement nettement moins animal pour adopter des stratégies complexes qui anticipent de plusieurs coups la stratégie adverse. Le but ultime du Fossoyeur lors de ce stade est de s'emparer d'un moyen de transport spatial afin de passer au stade suivant. La consigne pour les forerunners comme pour les covenants est de faire s'autodétruire tout vaisseau présentant le moindre signe d'infection du Parasite, car le risque est beaucoup trop grand. En général, le seul moyen de contenir une infestation ayant atteint ce stade est d'abandonner la planète, d'effectuer un blocus orbital et de vitrifier totalement sa surface. Les mondes ayant subi ce sort restent ensuite sous blocus pendant une période de quarantaine qui était de sept ans pour les forerunners et qui est de cinq ans pour les covenants. Mais même après la levée d'un tel blocus, il est extrêmement rare qu'un vaisseau accepte ne serait-ce que de s'approcher d'une planète ayant abrité ce niveau d'infestation du Parasite.

Stade spatial : cette étape et les suivantes ne sont pas acquises par une évolution morphologique mais par le contrôle d'une technologie adaptée. Ici, il s'agit pour le Parasite d'obtenir, d'une manière ou une autre, le moyen de voyager dans l'espace et de se rendre sur d'autres planètes d'un même système solaire. Cela peut arriver soit parce qu'il s'est propagé au travers d'une civilisation de palier technologique 4, soit parce que le ou les vaisseaux qu'il est parvenu à capturer ont vu leurs moteurs sub-spatiaux être détruits par l'équipage. Dans les deux cas, il est impératif de détruire au plus vite tous les appareils dont le Parasite a pu s'emparer afin de le faire régresser au stade 4 de propagation, cependant la plus grande prudence doit être appliquée car il lui est extrêmement facile d'aborder de nouveaux vaisseaux.

Stade Interstellaire : c'est à partir de cette étape que le Parasite peut totalement échapper à tout contrôle. Elle commence dès qu'il obtient le contrôle d'un vaisseau capable de voyager dans le sous-espace, ce qui lui permet donc de se propager sur d'autres systèmes solaires. La guerre des forerunners contre le Parasite a montré assez clairement pourquoi il est impossible, à partir de cette étape, d'obtenir la victoire sans activer le programme Halo.

Stade Intergalactique : il s'agit d'une étape théorique dans laquelle le Parasite serait capable de voyager d'une galaxie à une autre. Qui peut imaginer ce dont il serait alors capable ?



PARTIE 3 :

LES COVENANTS

Plusieurs dizaines de milliers d'années après le départ des forerunners, de nombreuses races plus jeunes ont connu des progrès technologiques qui les ont amenés à fonder des civilisations très variées dont certaines sont même parvenues à conquérir des territoires plus ou moins étendus autour de leurs planètes natales respectives. Lorsque les forerunners entamèrent le Grand Voyage, plusieurs races extraterrestres se trouvaient également dans la région du Bras d'Orion abritant l'humanité, et au fil du temps elles se sont progressivement rassemblées autour d'une même religion vénérant les forerunners tels des dieux, formant ainsi une faction ultra-militariste fanatique nommée **l'Alliance** (*the Covenant* en anglais). Les différents peuples formant cette faction sont alors désignés ici sous le terme de **covenants**, que les humains simplifient parfois en **covies**.

Car il faut cependant préciser qu'aujourd'hui l'Alliance n'est qu'une des nombreuses factions existant au sein des peuples covenants, même s'il s'agit indiscutablement de la plus puissante et de la plus influente. Et bien que cette faction soit techniquement une organisation supra-nationale ayant en apparence tout pouvoir sur les peuples qui ont accepté de la rejoindre, ces mêmes peuples gardent néanmoins un contrôle absolu sur leur territoire privé tant que leurs actions ne mettent pas en péril les intérêts de l'Alliance. Ce territoire peut être limité à leur seul monde natal comme pour les unggoy ou les jiralhanaes, ou aussi comporter un certain nombre de colonies qui, dans le cas des sangheilis, s'élève à plusieurs dizaines de systèmes solaires. Il n'existe donc pas à proprement dit de culture commune à tous les peuples covenants mais plutôt un ensemble de cultures très différentes, ce qui fait qu'il est impossible de faire une étude de la culture covenante autrement qu'en examinant séparément chacune des espèces appartenant à cette civilisation.

C'est pour toutes ces raisons que, dans cette troisième partie du tome 2 de l'Encyclopédie Halo Evolved, nous allons en premier lieu décrire les différents peuples covenants avant de rentrer dans l'analyse des valeurs communes de tous ces peuples avant de terminer par la présentation de l'Alliance ainsi que des autres factions dissidentes qui sont apparues pour l'affronter.

Note : certaines races sont décrites de façon beaucoup plus détaillées que d'autres pour plusieurs raisons, les principales étant le faible nombre d'information officielles dont nous disposions à la base et le fait que ces races ne sont pas forcément toutes aussi passionnantes et inspiratrices les unes que les autres. Ainsi, nous avons par exemple limité notre description des san'shyuums à seulement quelques lignes tandis que l'anatomie et la physiologie des sangheilis remplit facilement plusieurs pages. Ce déséquilibre sera éventuellement corrigé dans les prochaines éditions de cette encyclopédie au fur et à mesure du travail de notre équipe de rédacteurs, mais cela ne constitue pas forcément une priorité. Merci de votre compréhension.



III.1. LES PEUPLES COVENANTS

« Peu importe le Jjaro ! La seule vérité absolue dans l'Alliance est qu'il existe des races souveraines qui dirigent des races inférieures, et vous ne faites pas partie de la bonne espèce. Avancez ! »

- Inquisiteur Mras 'Dorulee durant une incorporation de masse sur Doisac

S'il y a bien une chose de fantastique dans l'univers de Halo, c'est la remarquable diversité des espèces extraterrestres intelligentes regroupées sous le terme de *covenants*. Que ce soit physiquement ou psychologiquement, ces peuples sont si dissemblables entre eux qu'il leur serait probablement impossible de s'unir tous sans l'usage de la foi ou de la force, les rivalités internes étant monnaie courante. Chacun d'eux possède des particularités souvent uniques qui ont un impact direct sur leur statut et leur utilisation, aussi bien dans l'armée que dans le civil. Il est donc vital de débiter la description des covenants par une analyse méthodique de chacun de leurs peuples, et nous allons le faire par ordre d'arrivée dans l'Alliance.

III.1.1. Les san'shyuums

Désignation covenante : san'shyuums

Désignation humaine : prophètes

Désignation d'espèce (latin) : Perfidia vermis (« *ver de la trahison* »)

Planète d'origine : Janjur Qom (détruit)

Taille moyenne : 2,2 mètres

Poids moyen : 91kg

Population : 24 millions

Niveau technologique initial : interstellaire

Structure sociale : théocratique

Régime politique : hégémonie religieuse

Les san'shyuums sont l'une des deux races dirigeantes de l'Alliance et détiennent aujourd'hui le pouvoir politique, religieux et administratif de cette faction. Ce sont les leaders spirituels de toutes les autres races covenantes qui les respectent pour leur sagesse et leurs immenses connaissances concernant les dieux forerunners.

La présence sur leur planète natale d'un vaisseau-clé forerunner les a amenés à penser qu'ils avaient été choisis comme dignes héritiers et qu'ils devaient à leur tour accomplir le Grand Voyage. Ils sont donc continuellement à la recherche de nouvelles technologies forerunners qu'ils considèrent comme des reliques sacrées et des artefacts d'une immense valeur religieuse. Malheureusement, depuis plusieurs millénaires les san'shyuums mènent un dur combat contre leur propre extinction en raison d'un grave problème de fertilité et de dégradation génétique, ce qui les a obligés à établir une politique nataliste extrêmement stricte envers les membres de leur propre race pour assurer la continuité de leur règne.

Note : Bien peu de choses sont connues sur l'ancien passé san'shyuum car il subsiste très peu d'écrits ou d'enregistrements datant de cette époque. Les quelques rares données encore existantes sont conservées dans les archives privées des san'shyuums et le seul fait d'en donner l'accès à des membres d'autres races de l'Alliance constitue un crime grave. Cela est à prendre en compte très sérieusement pour d'éventuelles créations de la communauté Halo les impliquant.



PHYSIOLOGIES ET APTITUDES :

Cela fait bien longtemps que les san'shyuums ne sont plus ce qu'ils étaient autrefois sur Janjur Qom. A cette époque ils étaient vigoureux, agiles et extrêmement résistants aux maladies grâce à de multiples organes immunitaires, et ils auraient certainement pu rivaliser avec les sangheilis dans le domaine du combat. Sur l'image ci-dessus, on peut voir un spécimen de san'shyuum datant de cette glorieuse époque, dans une tenue traditionnelle de garde cérémoniel. Leur art de combat, basées sur des techniques ancestrales désormais perdues, leur permettait de se mesurer même face aux redoutables guerriers sangheilis malgré la flagrante différence de force physique. Mais aujourd'hui, ils ne sont plus que l'ombre de leurs ancêtres, car le faible nombre d'individus ayant pu quitter Janjur Qom à bord du vaisseau-clé forerunner a considérablement réduit leur diversité génétique, provoquant une consanguinité aux effets catastrophiques sur les futures générations.

Les san'shyuums actuels présentent tous une forte probabilité de développer des maladies dégénératives, principalement musculaires ou au niveau des organes secondaires, ce qui les oblige à être suivis médicalement avec une régularité et une précaution sans égale dans toute l'Alliance covenante. Les nouveaux-nés subissent systématiquement un test génétique afin de détecter au plus vite les signes de faiblesse pour que l'on puisse adapter leur suivi médical, mais surtout pour s'assurer qu'il ne présente pas de nouvelle maladie. Si c'est le cas, le nouveau-né en question aura l'interdiction absolue de se reproduire afin qu'il ne puisse pas transmettre son patrimoine appauvri, tout manquement étant généralement puni par la mort. Il arrive cependant qu'un san'shyuum s'entende avec l'un de ses amis pour que celui-ci se déclare être le père d'enfants qu'il a eu contre cette interdiction, ce qui fut le cas par exemple pour le grand prophète de la Retenue qui dû abandonner son poste à l'actuel grand prophète de la vérité afin que celui-ci ne révèle pas ce secret.

Mais alors que les aptitudes physiques des san'shyuums se sont grandement dégradées au fil du temps, leurs capacités mentales n'ont cessé de croître en raison d'un profond changement dans leurs critères de sélection de leurs conjoints. En effet, surtout depuis la fondation de l'Alliance et le cantonnement de leur peuple aux strictes affaires politiques et religieuses, ce sont avant tout les individus les plus intelligents, les plus sournois et les plus perpicaces qui peuvent espérer progresser dans la hiérarchie. De nombreux personnages au patrimoine génétique vigoureux se sont donc retrouvés sans compagnes pour des raisons purement sociales et n'ont eu aucune descendance.

Une conséquence inattendue de cette sélection par l'intellect fut l'apparition de capacités télépathiques latentes qui n'apparaît pour l'instant que chez une infime portion de la population et de manière assez aléatoire, un peu à la manière du gène NACEG chez les humains (cf. tome 1). Les rares individus dotés de ce don n'en ont généralement pas connaissance car il agit de manière plus ou moins inconsciente, ce qui leur donne l'impression d'être doté d'une très bonne intuition, d'un esprit rusé ou d'une bénédiction divine selon le mode de pensée de chacun. Très peu de san'shyuums télépathes savent maîtriser consciemment cette aptitude et la diriger selon leurs besoins, ce qui leur donne un avantage considérable durant les négociations et débats avec d'autres covenants, surtout ceux issus des autres peuples. Ils sont ainsi capables de lire les émotions et les pensées de surface d'un individu, mais cela ne va jamais plus loin.



CULTURE :

En raison de leur faiblesse corporelle, les san'shyuums ont des activités essentiellement intellectuelles, ce qui ne fait qu'accélérer encore la vitesse de leur dégénérescence physique. Ils apportent une très grande importance à l'art sous forme de littérature et d'architecture car ce sont les deux principales formes de vestige laissées par les forerunners. Ils passent donc beaucoup de temps à perfectionner leur écriture dans de nombreux domaines, ce qui explique que même les rapports scientifiques et comptables de réunions san'shyuums présentent un langage si riche. L'usage de tel ou tel mot porte une grande signification qui échappe presque totalement aux individus des autres peuples covenants, un avantage que les san'shyuums utilisent pour manipuler ou pour coder des informations.

LES NOMS SAN'SHYUUMS :

Un san'shyuum adulte possède toujours deux noms : son nom personnel et son nom protocolaire. Le premier n'est utilisé qu'en privé entre san'shyuums et très rarement dans des conversations avec d'autres races, même les sangheilis, tandis que le second sert dans tous les échanges publics.

Son nom personnel lui est donné à la naissance par ses parents. Comme pour la plupart des peuples humains et covenants, ce nom est décomposé en deux parties avec un prénom et un nom de famille ou de lignée. Les syllabes qui composent ces deux parties peuvent être simples ou complexes, et leur nombre varie aussi grandement d'un individu à l'autre car ces noms ne sont en aucun cas codifiés comme ceux des sangheilis ou des kig-yars. Voici quelques exemples de noms personnels san'shyuums : R'Nho Custo, Mken 'Scre'ah'ben et Ord Casto.

Son nom protocolaire, par contre, est directement lié au poste que l'individu occupe dans la hiérarchie, ce qui fait qu'il change systématiquement à chaque permutation de poste. Ce nom est toujours construit de la même façon : d'abord on précise son poste actuel, et ensuite on l'associe à une émotion ou à un concept auquel l'individu attache une grande importance et qui le caractérise donc dans ses relations avec les autres. Chaque san'shyuum choisit lui-même l'émotion ou le concept qui l'illustre, celle-ci pouvant être positive ou négative selon ce qu'il souhaite montrer de sa personnalité. Malheureusement certains en profitent pour tromper leurs semblables en se parant d'un mot qui va à l'encontre de leurs convictions, et ainsi dissimuler leurs véritables intentions. On peut donner comme exemple de noms protocolaire le Légat de la Transparence, le Ministre de la Droiture ou le Grand Prophète de la Vérité.

III.1.2. Les huragoks

Désignation covenante : huragok
Désignation humaine : ingénieurs
Désignation d'espèce (latin) : Facticius indoles (« *géné artificiel* »)
Planète d'origine : n/a (installations forerunners diverses)
Taille moyenne : 1,88 mètre
Poids moyen : 56 kg
Population : Inconnue
Niveau technologique initial : n/a
Structure sociale : n/a
Régime politique : Inféodé

ORIGINES :

Pour quiconque ne disposant pas de moyens scientifiques suffisants, les huragoks apparaissent comme l'une des innombrables formes de vie biologiques qui peuplent la galaxie. Mais ce n'est pas le cas. Contrairement aux autres races qui sont chacune apparue suite à une longue évolution naturelle les ayant amenés à des apparences et des capacités bien spécifiques, les huragoks ont été créés directement sous la forme que nous connaissons aujourd'hui par les forerunners. Ils sont le fruit d'une méthode de conception ultra-avancée basée sur la nanotechnologie qui permet de créer des machines d'apparence parfaitement animale. Chacune de leurs « organes » ne sont que des imitations mécaniques et électrochimiques qui sont supérieurs en efficacité aux organes biologiques qu'elles imitent. Leur rôle était d'entretenir et de réparer toute la technologie que les forerunners avaient construite jusque-là, une tâche qu'ils accomplissent toujours avec le dévouement spontané de toute machine.

Cette nature pour le moins particulière a permis aux huragoks de survivre à l'activation des Halos lors de la guerre entre les forerunners et le Parasite et leur donne une durée de vie virtuellement illimitée. Tout comme les sentinelles laissées en arrière pour garder les diverses installations dispersées à travers la galaxie, les huragoks ont été abandonnés par leurs créateurs. Il est difficile de savoir s'ils sont conscients de cela ou si cette information a juste été oubliée au cours des cent millénaires de travaux mécaniques. Les huragoks furent découverts d'abord par les Réformateurs san'shyuums ayant quitté leur planète à bord du vaisseau-clé forerunner, puis par les sangheilis au fur et à mesure que l'Alliance découvrait de nouvelles installations renfermant ces curieuses machines. Depuis, ils sont utilisés comme ingénieurs pour de très nombreuses tâches parmi les plus complexes, mais malheureusement les difficultés de communications entre les huragoks et les autres espèces covenantes n'ont pas permis d'améliorer le niveau de compréhension de l'Alliance par rapport à la technologie forerunner qu'ils utilisent.



PHYSIOLOGIES ET APTITUDES :

Les huragoks ne se déplacent pas sur le sol mais flottent dans les airs au moyen de poches de gaz dont ils peuvent faire varier la densité selon qu'ils ont besoin de s'élever ou de descendre. Ce système de locomotion est relativement lent, certes, mais il leur permet d'accéder rapidement et sans aucune forme d'assistance là où on a besoin de leurs talents.

Un huragok dispose de quatre tentacules se terminant par un amas de filaments qui peuvent s'arranger sous d'innombrables formes, ce qui lui permet de manipuler n'importe quelle technologie de la manière la plus adaptée possible. Une fois qu'il a démonté un objet une fois (ce qui se fait généralement à une vitesse ahurissante), un huragok peut le démonter, le réparer et le remonter sans la moindre difficulté tant que les dommages ne sont pas trop importants ou qu'il dispose des matières nécessaires. De la même manière, il peut réparer les dégâts qui lui ont été infligés et peut également réparer l'un de ses semblables s'il a à sa disposition au moins dix pour cent de la masse de l'individu endommagé. Les huragoks se bornent uniquement à réparer, car c'est là leur seule fonction et cela prime sur tout le reste, même leur propre vie.

Curieusement, les forerunners ont dotés les huragoks d'un moyen de se « reproduire » afin de combiner leurs expériences personnelles dans un même individu. Le procédé n'est possible que si deux huragoks ont à leur disposition suffisamment de matière première et cela prend 45 minutes. Si un troisième huragok participe au processus, le temps de création est raccourci à 30 minutes seulement et le nouvel individu bénéficie également de la mémoire de ce troisième « parent ».

LES NOMS HURAGOKS :

Lorsque des huragoks « parents » construisent leur descendance, il existe un moment assez difficile et imprévisible qui est l'équilibrage des poches de gaz du nouvel individu. Le nom porté par celui-ci est relié à flottabilité perçue durant cet instant. Nous pouvons donner comme exemple le nom **Lighter Than Some** (*Plus Léger Que Certains*).

III.1.3. Les sangheilis

Désignation covenante : sangheilis

Désignation humaine : élites

Désignation d'espèce (latin) : Macto cognatus (« j'honore le sang de mon père »)

Planète d'origine : Sanghelios

Etoile/ Position : Urs, Fied et Joori (système à trois étoiles) / IV

Satellites : Qikost, Suban

Gravité : 1,375 G

Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)

Température en surface : -5°C à 96°C

Taille moyenne : 2,2 mètres

Poids moyen : 144kg

Population : 8,135 milliards

Niveau technologique initial : interstellaire

Structure sociale : Seigneurie/ Militante/ Patriarcal

Régime politique : hégémonie religieuse

Formant une civilisation axée quasi uniquement sur la guerre, les sangheilis sont néanmoins des individus extrêmement intelligents et cultivés qui détiennent aujourd'hui le pouvoir absolu sur les armées de l'Alliance covenante. Bien qu'ayant maîtrisé le voyage dans le sous-espace sans avoir eu besoin d'étudier les reliques forerunners de leur monde natal, ils suivent un code d'honneur profondément ancré dans leur culture depuis des millénaires et qui pourrait sembler primitif ou inutilement superstitieux pour d'autres peuples mais qui leur a assuré la stabilité sociale. Cela explique en partie pourquoi ils méprisent si facilement ceux qui ne partagent pas le même respect pour les individus suivant la voie du guerrier.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Anatomie externe :

Les sangheilis, bien qu'extra-terrestres, présentent de nombreuses similitudes avec la vie sur notre planète. Même s'il est impossible de les classer précisément selon les conventions terrestres, ils présentent les caractères propres aux diapsides, ce qui fait d'eux des sauriens. Les sangheilis cependant n'appartiennent à aucun ordre connu puisqu'ils sont bipèdes et ont un aspect humanoïde. Ils mesurent en moyenne 2,20 mètres pour 144 kg. Globalement, ils sont plus forts, plus robustes plus agiles, ont de meilleurs réflexes et sont au moins aussi intelligents que les humains. Les sangheilis vieillissent aussi moins vite que les humains et restent forts plus longtemps (un sangheili de 55 kyelds reste encore dans la pleine force de l'âge) mais leur style de vie guerrier les empêche souvent de vivre vieux.

En plus d'avoir une masse musculaire naturellement plus importante que celle des humains, les sangheilis bénéficient d'un maillage plus efficace de leurs fibres musculaires qui augmente encore la force de leur corps. Autre particularité musculaire : ils possèdent un double jeu de pectoraux. Leur peau écailleuse est beaucoup plus résistante que la peau humaine, dans des tons gris clair jusqu'à charbonné avec quelques nuances tirant vers le bleu ou le mauve selon les origines et le sexe. Les écailles composées en kératines sont grossièrement en forme de losange, d'épaisseur plus ou moins variable selon les individus et peuvent servir de marqueurs d'identité pour différencier deux personnes. En revanche, les sangheilis sont des animaux à sang froid et sont donc dépendants de la température extérieure pour leur activité corporelle, à la manière des lézards humains. Sur Sanghelios, cela ne pose pas beaucoup de problèmes car le climat chaud leur permet assez facilement de conserver une activité importante. Cependant sur des planètes plus froides, ils seraient normalement grandement affaiblis et leur métabolisme ralentie drastiquement. Pour y remédier, les sangheilis ont développé des systèmes de chauffage et de climatisation très pointus. Ainsi, ils portent quasiment en permanence une fine combinaison sous leur armure qui régule avec une grande précision et une grande efficacité leur température corporelle. Pour les environnements les plus extrêmes, cette combinaison est assistée par l'énergie de l'armure elle-même ainsi que par le bouclier énergétique intégré.

Le crâne des sangheilis est typique des diapsides. Il est allongé, et les sangheilis ne présentent pas de front. Ils possèdent quatre mandibules articulées bien séparées sur lesquelles sont réparties quarante-six dents affûtées, leur régime alimentaire étant omnivore mais très déséquilibré vers la viande. Ces mandibules autorisent tout de même les sangheilis à avoir un langage articulé qui est très riche et structuré. En tant que prédateurs, ils ont une très bonne olfaction, une ouïe plutôt fine et une vue perçante. Leurs yeux sont généralement bleus, noirs ou marrons même s'il y a quelques exceptions. De plus, en combat, ils portent des lentilles qui fournissent des informations tactiques sur le champ de bataille, ce qui masque ou fonce leur couleur d'yeux naturelle. Ils ont des pupilles latérales, exactement à la manière des reptiles, ce qui leur donne une forme en amande.

Comme le montre l'image ci-contre d'une main droite de sangheili leur espèce est tétradactyle (quatre doigts par main) avec deux pouces opposés. Les doigts sont nommés dans l'ordre **Urs** (1), **Fied** (2) **Joori** (3) et **Neeva** (4), les trois premiers noms désignant à la fois les nombres un à trois mais également les soleils de Sanghelios dans leur ordre d'importance, tandis que Neeva veut dire « quatre » et « nous » en langue sangheili. Cette disposition des doigts leur permet d'avoir une préhension à la fois extrêmement fine et puissante, mais d'un autre côté ils ont des difficultés pour frapper avec les poings ou pratiquer l'escalade ou la natation. En outre, les sangheilis sont digitigrades, de la même manière que les chats ou les chiens, ce qui veut dire que leur jambe est composée de deux articulations : le genou en haut, et la cheville en bas. Leurs « pieds » sont l'équivalent des orteils chez les humains. En conséquence, ils peuvent courir très rapidement, sauter haut et se déplacer dans le silence le plus total, ces deux articulations leur conférant une plus grande agilité et une plus grande puissance. Cependant cela rend très difficile le fait de monter des échelles ou même de simples escalier un peu abrupts.



Important : Il existe assez peu de différences morphologiques extérieures entre les sexes masculins et féminins, contrairement aux humains et aux espèces du domaine des mammifères en général qui se différencient par divers indicateurs pour la plupart très voyant. Chez les sangheilis, les femelles sont en moyenne un peu plus petites de taille que les mâles mais peuvent devenir aussi fortes et dangereuses qu'eux si on les laisse devenir des combattantes. En revanche, elles se reconnaissent par les proportions plus rondes du crâne et des yeux légèrement plus grands, ainsi que par des écailles plus petites qui donnent un « grain de peau » plus fin, mais en dehors des sangheilis eux-mêmes seuls les étrangers très expérimentés savent reconnaître ces signes. Les femelles sont également plus souvent sujettes à avoir une teinte d'écaille colorée tandis que celle des mâles et généralement terne, néanmoins cet indicateur est loin d'être totalement fiable.

***Note :** oui, nous désignons ce dernier paragraphe comme étant important car en raison de l'absence d'images officielles de la part de Bungie ou de 343i sur les femelles sangheilis, du moins à jusqu'à ce jour, ce sujet a laissé l'opportunité aux artistes amateurs (parfois très talentueux) de créer un nombre non négligeable d'œuvres graphiques sur lesquelles on voit des femelles sangheilis « humanisées », c'est-à-dire calquées sur des standards de beauté humains avec des poitrines, des cheveux, des cils recourbés, etc. Nous encourageons vivement la communauté des artistes fans de Halo à éviter ce genre d'erreur grossière.*

Physiologie cardio-vasculaire :

Le sang des sangheilis est violet à cause de la composition de la protéine du sang transportant l'oxygène (analogue à l'hémoglobine humaine). Ses deux chaînes alpha comprennent du fer, de même que l'hémoglobine des vertébrés. Cependant, les deux chaînes bêta sont composées d'un noyau complexant un atome de cuivre, de manière plus proche de l'hémocyanine de certains invertébrés terrestres. L'hémo protéine sangheilienne est donc différente de tout ce que l'on connaît sur Terre, bien qu'elle soit homologue. Le mélange du rouge du fer et du bleu du cuivre donne ce violet si particulier.

D'un autre côté, l'adjonction de cuivre dans l'hémo protéine, plus stable, permet de donner une plus grande « inertie » au transport de l'oxygène. Concrètement, le transport est un peu moins efficace que chez l'homme et nécessite donc une grande quantité de sang circulant. En contrepartie, l'oxygène reste plus longtemps « piégé » dans le sang, les sangheilis peuvent ainsi retenir leur respiration bien plus longtemps que les humains, et ils sont bien plus endurants à l'effort grâce à ces réserves mobilisables.

Ainsi, les sangheilis possèdent environ deux fois plus de sang que les humains, soit 12 litres. Cette quantité de sang plus importante est mise en mouvement par non pas un, mais deux cœurs situés de chaque côté du thorax. Ces cœurs sont d'importance égale et, même si la défaillance d'un des deux entraîne des handicaps graves pouvant aller jusqu'à la perte de connaissance, elle n'entraîne pas obligatoirement la mort et peut laisser le temps de soigner le sangheili. Il y a ainsi un doublement de l'appareil circulatoire central, deux aortes, quatre veines caves, etc... Au final cependant, ces deux circulations se rejoignent très rapidement et sont intimement liées, ce qui revient à peu près au même qu'une circulation à un cœur. Les deux cœurs sont maintenus synchrones en permanence par un système de régulation nerveuse puissant au niveau du bulbe rachidien. Ils battent l'un après l'autre, ce qui assure une pression artérielle quasi constante.

Physiologie métabolique :

Au niveau de leur système nerveux, les neurones sensitifs des sangheilis sont particuliers. En effet, alors que chez l'Homme certaine la jonction entre deux neurones ou synapse est toujours directe (on parle de synapse électrique) ce qui permet un rapide transfert des ordres envoyés par le cerveau mais ralentit la transmission des informations sensibles. Pour résumer les sangheilis ont de meilleurs réflexes que les humains, mais cela n'affecte en rien leur intelligence, somme toute comparable aux humains. L'avantage principal de ce mode de transmission est que les sangheilis sont insensibles aux drogues neurochimiques quelle que soit leur nature.

Afin de s'adapter à leur mode de vie basé sur les combats physiques, éprouvants et forcément consommateurs d'énergie, le métabolisme des sangheilis est différent de celui des humains. Le foie des sangheilis est déséquilibré vers les sucres et néglige les graisses, leur glycémie étant de 16 gramme par litre de sang. Ainsi, ils ont une grande quantité d'énergie mobilisable très rapidement par leurs muscles d'autant que leurs stocks de glycogène et de myoglobine sont très importants. En contrepartie ils possèdent peu de réserves graisseuses, ils doivent ainsi avoir des apports caloriques réguliers et conséquents. Les sangheilis tiennent donc très mal le jeûne et sont vite sujets à des hypoglycémies et à une fatigue intense. En outre cette absence de graisses ne les avantage pas non plus dans la régulation de leur température.

Physiologie reproductive :

Concernant la reproduction, les sangheilis suivent un schéma très particulier n'ayant aucun équivalent sur Terre : ni vivipare, ni totalement ovipare. Contrairement à la plupart des sauriens, les mâles sangheilis n'ont qu'un seul pénis occupant, à l'instar des humains, les fonctions d'organe reproducteur et urinaire, ne sortant que lors du processus de reproduction ou de miction. Cet organe est constitué d'un seul "bloc", ce qui diffère de l'organe humain et son extrémité est pointue. Les testicules ne sont quant à eux jamais visibles, puisque contenus dans le corps. L'ouverture de sortie des organes est protégée par deux excroissances de chair masquant l'ouverture et protégeant les organes lorsqu'ils sont inutilisés, et l'appareil reproducteur principal est lui-même protégé par un tissu érectile et invisible. L'intérieur du "réceptacle" de l'appareil est lui-même couvert d'une muqueuse permettant une deuxième protection. Le fait que les testicules des Mâles soient internes empêche toute intervention de castration qui, dans toutes circonstances, entraîne le sang. Pour cette même raison, toute maladie infectieuse touchant ces organes peut facilement vouer un sangheili à la mort, bien que ces maladies soient extrêmement rares.

Le plaisir lors de l'acte sexuel est très faible chez les sangheilis, puisqu'il est purement physique et non psychologique (chez les humains, 90 % du plaisir de l'acte est purement mental), à cause d'une lourde chape de religion et de traditions. Les sangheilis se reproduisent uniquement pour avoir des guerriers forts et robustes, non par plaisir.

Chez la femelle, deux jeux de trois ovaires sont situés au bout de deux trompes de Fallope selon un schéma similaire à celui des humaines. Les femelles présentent une cavité type-utérus un peu plus large que l'utérus humain, ainsi qu'une cavité vaginale. La fécondation se fait de la même manière que pour les humains : les cellules reproductives mâles migrent vers les ovaires, puis fécondent chacune un ovule. Une fois fécondé, chaque cellule-œuf migre vers l'utérus pour entamer le processus de développement des œufs.

La période d'incubation totale est comprise entre cinq et six lunes, selon la vigueur du jeune sangheili à naître. La période intra-utérus ne dure pas plus d'une lune et demie, temps moyen pour qu'un œuf atteigne son diamètre critique. La sangheile est alors sujette à des sautes d'humeur, et des faiblesses (nausées, vomissements), comme une femme enceinte humaine (il s'agit d'ailleurs d'une des excuses majeures invoquées par les mâles pour exclure les sangheiles de l'armée). Lorsque le diamètre critique est atteint, la cavité de l'utérus devient trop étroite et l'expulsion de l'œuf est inévitable. Les œufs mesurent environ 30 cm lors de la ponte. La ponte s'effectue en présence d'une assistance cérémonielle et constitue un moment très religieux. La ponte s'effectue avec l'aide de sangheiles plus expérimentées qui aident la mère et fournissent le cérémonial religieux suivant un ensemble de rites aussi anciens que la civilisation sangheilienne. Les œufs sont ensuite placés en couvées en rassemblant les œufs d'une mère entre eux, ainsi qu'avec ceux d'autres mères ayant pondu le même jour.

La coquille de l'œuf est un composé de Carbonate de Calcium (CaCO₃), avec une concentration en Fer supérieure à celle des œufs des animaux de la Terre. Ainsi, la coquille ne peut être brisée que par un enfant suffisamment fort pour recevoir un début d'entraînement. La probabilité d'avoir 3 œufs lors d'une même ponte est de 70%, celle d'avoir 2 œufs, 20%, 1 œuf, 7%, et la probabilité qu'aucune fécondation ne s'effectue est de 3%. Les probabilités d'avoir plus de 3 œufs sont tellement minimes qu'il n'est pas nécessaire d'y attribuer un pourcentage.

CULTURE

Clans et lignées :

Contrairement à ce que l'on peut penser, la civilisation sangheilienne est loin d'être parfaitement unie et se trouve divisée en de nombreux **clans** contrôlant chacun un territoire plus ou moins bien défini à la surface de Sanghelios et de ses différentes colonies. Cette division n'est pas due à un manque de communication mais à la nécessité de maintenir en place des guerres entre clans dans le but de conserver les traditions guerrières de ce peuple. Car ce sont les affrontements perpétuels régnant sur leurs planètes qui entretiennent la force des sangheilis en « sélectionnant » les individus, en éliminant les faibles et en donnant l'occasion aux forts de prouver leurs valeurs afin qu'ils puissent accéder aux postes les plus élevés.



La société sangheilienne est donc une sorte de méritocratie guerrière, organisée en de nombreux clans dirigés chacun par un unique individu portant à vie le titre de **Kaidon**. En-dessous de ce chef de clan se trouve généralement un conseil constitué par les plus anciens et les plus sages individus de la société et qui s'occupent des diverses affaires sociales, bien que l'autorité du Kaidon reste absolue et lui permet de prendre les décisions lui-même s'il le juge nécessaire. La remise en question d'un chef de clan ne se fait pas de manière politique avec un vote ou une motion de censure comme c'est le cas dans d'autres sociétés, mais par l'épreuve du combat en lui envoyant des assassins car, selon la logique sangheilienne, un chef qui n'est pas capable de se défendre n'est pas digne d'être chef. Si un Kaidon vient à mourir, son successeur est élu par le conseil des anciens du clan. Une fois le nouveau Kaidon élu, les anciens qui n'étaient pas favorables à son accession au poste ou ceux qui doutent de ses capacités peuvent lui faire subir l'épreuve du combat. Cette décision n'est jamais portée à la connaissance du chef ainsi testé et celui-ci doit donc toujours s'attendre à recevoir la visite des assassins du clan, surtout dans les premiers temps où il exerce une nouvelle fonction aussi importante.

Chaque clan rassemble un certain nombre de **lignées** qui sont en quelque sorte l'équivalent d'une famille chez les humains. Pour un sangheili, l'honneur de sa lignée est encore plus important que son honneur personnel et faire honte à ses ancêtres est l'une des choses les plus terribles qui peuvent arriver dans la vie d'un individu. Il arrive parfois qu'une lignée entière soit bannie du clan auquel elle appartient et soit totalement effacée des registres suite aux actes d'un seul individu, cette punition étant encore pire que la mort. Chaque lignée possède un champ de bataille racontant les plus hauts faits d'arme accomplis par ses membres afin de maintenir une forte tradition guerrière célébrant les honneurs de ses semblables.

Ces clans sont divisés en cinq catégories que nous vous décrivons brièvement ci-dessous :

1. Les clans ancestraux : Ce sont les plus anciens et les plus respectés de tous les clans sangheilis. Il en existe onze en tout, et chacun d'entre eux possède un important domaine sur Sanghelios avec une ou plusieurs forteresses rassemblant des milliers de lignées. La plupart des clans de moindre importance doivent d'ailleurs obéissance à l'un ou l'autre des clans ancestraux, la plupart du temps pour obtenir leur protection face aux autres clans, mais en retour ils doivent fournir un tribut de guerriers pour leurs armées afin de participer à l'effort de guerre. Chaque lignée faisant partie d'un clan ancestral possède un poème de bataille racontant les plus hauts faits de leurs ancêtres afin d'honorer leur mémoire et d'affirmer la force de leur sang aux autres lignées. Il n'existe pas de clan ancestral dominant par rapport aux autres, aussi nous vous les listons ici dans l'ordre alphabétique : **Derul, Eroln, Moram, Saur, Terul, Tova et Vadam**.

Au cours des millénaires qui se sont écoulés par la suite, ces clans ancestraux sont tous passés par des périodes de gloires et de défaites, de prospérité et de crise, ce qui a inévitablement provoqué des divisions internes allant parfois jusqu'au départ de certains membres du clan pour en former un nouveau. Lorsqu'un nouveau clan est créé, ses membres fondateurs sont considérés comme ayant renié leurs ancêtres et leur lignage redémarre pour ainsi dire à zéro. Les noms de leurs ancêtres ne seront néanmoins pas oubliés car ils font partie de l'histoire de leur ancien clan, mais de ce fait il leur est impossible d'en faire mention dans leur propre lignage, ce qui n'est pas à proprement parlé un déshonneur pour des sangheilis suffisamment déterminés. En fonction de l'ancienneté du nouveau clan, celui-ci porte d'abord le titre de clan vassal avant de devenir éventuellement un clan millénaire.

2. Les clans vassaux : Les clans vassaux sont des clans nouvellement formés qui ne sont pas suffisamment anciens pour prétendre au titre de clan millénaire. Ils sont nommés ainsi en raison de leur affiliation forcée à l'un ou l'autre des clans ancestraux, le plus souvent l'un des principaux rivaux du clan ancestral dont ils sont issus. En raison du lignage très court que possèdent les lignées de ces clans, elles ne sont pas autorisées à avoir de poème de bataille, une interdiction qui n'est cependant pas toujours respectée avec la possession de poèmes secrets que certaines familles récitent en cercle fermé.

3. Les clans millénaires : Un clan millénaire est un clan vassal dont la fondation date d'au moins un millier de kyelds, ce qui lui donne deux droits incontestables dans la société sangheilienne. Tout d'abord, il devient libre de choisir son camp et n'est donc plus vassal de son clan d'origine : il peut choisir entre rester allié du clan ancestral auquel il était affilié jusque-là ou briser cette alliance et ainsi débiter un nouveau conflit. Les lignées d'un clan millénaire sont également autorisées à posséder un poème de bataille qui leur permet d'honorer leurs plus illustres ancêtres lorsqu'ils partent au combat. Il existe un très grand nombre de clans millénaires et certains possèdent une puissance égale à celle d'un clan ancestral, cependant ils ne bénéficient pas pour autant du même statut privilégié et ne peuvent prendre sous leur aile des clans vassaux ou des villages de bannis, ce qui fait qu'ils restent généralement très inférieurs en termes de capacités militaires pures.

4. Les villages de bannis : Il n'est pas rare qu'une lignée entière soit bannie d'un clan en raison d'actes déshonorants commis par un ou plusieurs de ses membres. Il peut s'agir d'une trahison, d'un manquement au code de l'honneur, ou encore l'échec d'une tentative d'assassinat contre un kaidon nouvellement désigné. Lorsque cela arrive, la famille en question rejoint généralement un village de bannis composé d'individus semblables dont la lignée a été souillée par un événement quelconque. Chaque village de banni est sous l'autorité d'un clan pour lequel ses habitants servent de main-d'œuvre pour toutes les basses besognes et de mercenaires pour les missions suicides, afin de laver leur honneur et permettre une éventuelle rédemption. Selon la gravité de cet événement, la famille peut être bannie à vie ou seulement pour un nombre déterminé de générations, ce qui amène à deux situations différentes : Les lignées qui ont été bannies à vie se rendent généralement dans des villages placés sous la protection et l'autorité d'un clan rival de celui auquel elles appartenaient. Ce n'est pas uniquement pour obtenir vengeance, mais surtout pour espérer être acceptées dans le clan rival et voir leur nom être de nouveau associé à un clan. Les lignées qui ont été bannies pour un certain nombre de générations vont dans des villages placées sous la protection et l'autorité du clan même qui les a bannies, cela afin de pouvoir y retourner une fois la période de bannissement écoulée. Lorsque cela arrive, les derniers descendants de cette famille se présentent devant le kaidon et le conseil des anciens du clan afin de demander à être réintégrés.



La place des femelles :

Les femelles sont nommées les **sangheiles** (prononcer « é » à la fin) et sont rarement autorisées à participer aux décisions politiques ou militaires d'un clan. Elles n'en sont pas moins capables de se défendre et il arrive fréquemment dans le cadre de guerres claniques que le kaïdon les autorise à se porter volontaires pour intégrer temporairement une milice de défense, que ce soit en cas de pénurie de guerriers mâles ou pour permettre à ces derniers de se focaliser sur les opérations purement offensives. En ces occasions, des sangheiles peuvent se faire remarquer pour leurs prédispositions au combat mais généralement elles n'en sont récompensées qu'en étant promues à un poste plus élevé là où elles exercent dans le civile. Il est très rare que des femelles se voient offrir le droit de devenir des guerrières à titre permanent, d'autant que la fréquence des cas varie beaucoup selon la culture de chaque clan et que même celles qui y parviennent sont assez mal considérées par la plupart des combattants mâles.

N'ayant donc que très peu de liens directs avec les affaires guerrières, les sangheiles assurent une grande variété de fonctions qui vont de l'agriculture à la bureaucratie en passant par d'innombrables formes d'artisanats, cependant il reste impossible pour une femelle de devenir kaïdon ou même membre du Conseil d'un clan. Elles sont donc les garantes du savoir-faire de la civilisation sangheili et tout particulièrement depuis la fondation de l'Alliance, car c'est depuis cette époque que la quasi-totalité des mâles sont formés uniquement à la guerre. Pour toutes ces raisons, les sangheiles ne sont pas totalement écrasées par l'organisation patriarcale et sont au contraire relativement respectées : d'un point de vue purement social, une femelle dispose

exactement des mêmes droits qu'un mâle mais pourra facilement être considérée comme moins importante s'il est nécessaire d'attribuer un ordre de priorité, et lors des affaires juridiques sa parole possède la même valeur que celle d'un mâle même si cela concerne la guerre.

Bien que le sentiment d'amour et d'affection sentimentale soient de moins en moins présents dans la culture sangheili, ce peuple conserve un immense attachement aux valeurs de fidélité et de dévouement au sein d'un couple, et cela de façon totalement réciproque entre les conjoints. Tout comme les humains, les sangheilis possèdent un rituel d'union que l'on peut appeler « mariage » et durant lequel l'épouse possède une importance égale sinon supérieure à son mari, peu importe le rang de celui-ci dans la société ou dans l'armée. Elle est habillée aussi richement que possible dans des couleurs vives pour représenter son savoir et sa tâche sacrée de préservation des gènes, tandis que l'époux porte sa tenue de combat pour symboliser sa virilité et peut même porter son arme tout au long de la cérémonie. Tous deux sont ensuite amenés au cœur d'un temple de leur clan puis font la promesse de sang de se rester fidèles jusqu'à la mort du mari : en effet, tandis qu'une veuve peut prendre un nouvel époux après une période de deuil de sept lunes, un veuf ne peut plus jamais se remarier car il est considéré comme n'ayant pas réussi à protéger sa femme. Les noms des mariés sont finalement gravé dans le Mur des Unions de leur clan afin d'immortaliser la cérémonie, ce qui leur permet de consommer le mariage.

Les enfants :

Chez la plupart des clans, dès leur troisième année les enfants sont élevés dans des « salles communes » afin qu'ils commencent tous sur un pied d'égalité et ne grandissent que par le seul mérite de leurs capacités personnelles. Bien qu'ils connaissent presque toujours leur mère, les sangheilis apprennent rarement qui était leur vrai père et sont à la place élevé par un oncle maternel chargé de leur éducation. Cette tradition sert également à éviter tout statut d'héritier vis-à-vis d'un personnage important de la société sangheili, voir de l'Alliance, ce qui force l'enfant à se forger sa place dans l'univers par lui-même.

Dès qu'un sangheili sait marcher, on lui apprend à se battre et, tout au long de son enfance, il sera élevé afin de devenir un grand guerrier qui fera honneur à son peuple. Le jeune sangheili sera ensuite principalement élevé par son oncle maternel ou, à défaut, par un mâle de son clan. De la naissance jusqu'à 12 kyelds il se concentre sur les arts martiaux, les armes blanches, le développement physique et les armes de tir. De 12 à 16 kyelds, le jeune sangheili apprend l'histoire de son peuple et tout ce qu'un guerrier doit savoir pour survivre : les techniques guerrières proprement dites sont peaufinées et se concentrent plus sur des coups plus fins, de petites « stratégies » utilisables en combat et le style de combat de son clan. Sont abordées durant cette période toutes les notions de résistance à la douleur, de concentration, d'observation, d'intelligence, d'instinct, et toutes choses utiles pour un sangheili. Jusqu'à 16 kyelds, en parallèle, l'esprit de fraternité s'ancre profondément dans l'esprit des jeunes sangheilis. Généralement, un sangheili forme un petit groupe avec ses semblables de son âge avec lesquels il chasse, participe à des duels amicaux et partagent leurs rêves de gloire.

L'intégration dans une académie se fait à la fin de l'enfance lorsque l'individu atteint son 16^{ème} kyelds : tous les jeunes sangheilis d'un même clan se réunissent et s'affrontent sous les yeux des émissaires de toutes les académies afin d'évaluer leurs capacités pour décider de quelle académie correspond le mieux à chaque individu : un bon épiste potentiel sera envoyé à l'académie de Yermo tandis qu'un individu fort en démolition vers telle académie, par exemple. La formation dure 5 kyelds et couvre la totalité de l'art subtil de la guerre. Selon le niveau de prestige de l'académie, le sangheili montera plus ou moins rapidement en grade, voir pourra diriger un groupe de combat dès sa sortie s'il fait partie des meilleurs de sa promotion.

A l'académie, la journée est rythmée sur 17 arcs de veille pour 7 arcs de repos. Le temps se divise en trois périodes de 5 heures, chacune dédiée à un soleil de Sanghelios :

- 5 arcs pour Urs, dédiées à l'apprentissage du corps à corps
- 5 arcs pour Fied, dédiées à la pratique du combat à distance et autres tirs
- 5 arcs pour Joori, dédiées à la stratégie et autres technologies (démolition, pilotage...)

Afin d'éviter la lassitude des sangheilis, ces trois matières différentes tournent à chaque lune, si bien que leur ordre varie périodiquement

A la suite de ces 15 arcs bien découpés se trouvent deux arcs de « repos » où les sangheilis mangent et se reposent. En réalité, ils expédient leur repas et mettent à profit cette période pour se spécialiser. Concrètement, ils pratiquent l'art de l'épée ou du tir, ou de la stratégie, ou du pilotage... selon leurs préférences afin de s'améliorer dans leur domaine de prédilection.





La noblesse et les temples épéistes :

Il existe une aristocratie parmi la population sangheili dont l'existence est très importante pour chaque clan et qui est composée par les nobles. Un noble sangheili étant un guerrier possédant une habilité remarquable au maniement de l'épée et qui est considéré comme possédant les « gènes d'épéistes ». De ce fait, le titre de noble n'est pas directement transmis par la descendance mais se gagne au travers de prouesses martiales reconnues par le clan et il ne suffit pas d'être le fils d'un noble pour être considéré comme tel.

Lorsqu'un sangheili fait preuve d'un talent inné au maniement d'une lame durant sa jeune éducation martiale, vers ses quatorze ans, il a la possibilité de rejoindre l'un des temples d'épéistes de Sanghelios pour y être testé et peut-être devenir un futur frère-épéiste. Chacun des onze temples possède ses propres techniques de combat ainsi que ses propres tests pour les prétendants, et ceux qui réussissent se voient accordé un entraînement intensif au maniement de l'épée ainsi qu'un accès à des ouvrages philosophiques parmi les plus riches de la civilisation sangheilienne. La durée de l'entraînement dépend uniquement du talent de l'individu : certains passent les épreuves finales seulement un an après leur admission tandis que d'autres passent une dizaine d'années avant d'y parvenir. Une fois la formation terminée, le disciple reçoit le titre de **maître d'arme** ainsi que le droit de porter le suffixe **Āī** à la fin de son nom de lignée (exemple : Zor 'Torenāī), mais tous ne le font pas forcément. Il fait alors partie de la noblesse sangheilienne et, de ce fait, il doit se plier à certaines règles propres à son nouveau statut :

1. Un maître d'arme doit porter en permanence sur ses habits ou son armure la rune du temple d'épéiste dont il est le disciple afin qu'il soit reconnu comme tel par ses alliés et par ses ennemis.
2. Il n'a pas le droit de se marier, mais il peut néanmoins avoir une ou plusieurs concubines pouvant être mariées ou non et avec qui il devra avoir au moins un enfant afin de transmettre ses gènes d'épéistes.
3. Il doit également être un exemple pour ses semblables dans le respect du code d'honneur sangheili. Tout manquement aux règles de ce code peut signifier la disparition de son titre et de ses privilèges de maître d'arme par le Kaidon qui peut également y ajouter une sentence appropriée en cas de déshonneur grave.
4. Un maître d'arme ne doit jamais refuser un duel d'honneur, quel que soit l'adversaire qui le lance.

L'art de manier l'épée dans la culture sangheilienne se décline en onze styles, chacun enseigné par un temple d'épéistes particulier se trouvant sur Sanghelios. Ces temples sont parfaitement neutres et ne s'impliquent jamais directement dans les guerres de clans sangheili, cela afin de pouvoir accepter des disciples provenant d'absolument tous les clans. De cette manière, les différents clans possèdent tous une grande diversité de styles de combat parmi les membres de leur noblesse qui sont les seuls à pouvoir manier des épées. Cependant une fois qu'un individu a été accepté au sein d'un temple, il ne peut plus en changer et ne pourra plus être accepté dans aucun autre.

Certains temples sont très efficaces pour affronter un style en particulier, comme par exemple le temple de Shas'Noth contre celui de Jor'Zar, mais aucun temple n'est considéré comme supérieur à tous les autres. Même le fait de manier deux épées en même temps ne peut être vu comme plus efficace que d'en utiliser une seule, d'autant que la plupart des épéistes ne maniant qu'une seule épée peuvent porter des pavots énergétiques dans leur main non directrice afin de bénéficier d'une meilleure défense.

Lorsque deux épéistes rivaux se rencontrent sur le champ de bataille, ils savent immédiatement quel art de combat emploie leur adversaire car ils portent chacun la rune du temple où ils ont été formés. Le fait d'afficher ainsi son temple de formation présente deux objectifs : tout d'abord pour honorer le temple en question et, ensuite, pour que la victoire dans un combat soit déterminé uniquement par le talent des combattants. En effet, un vrai guerrier n'a pas peur d'annoncer clairement à son ennemi quel style de combat il va utiliser contre lui, car il veut gagner grâce à sa seule maîtrise du maniement de l'épée et non par un quelconque stratagème de dissimulation et de coup en traître. C'est ainsi que seuls les meilleurs épéistes survivent dans les guerres que se livrent continuellement les clans sangheilis, que ce soit sur Sanghelios ou ses colonies.

Ci-dessous se trouvent les descriptions des différents temples avec leurs techniques de combat :

Tuv'zel, Les Piques de Terreur : Les disciples de ce temple manient deux épées en même temps et basent leur style sur des attaques d'estoc avec les pointes de ces épées, à la fois pour garder l'adversaire à distance et pour porter des coups directs vers les organes vitales. La posture de garde du Tuv'zel consiste à placer un bras tendu vers l'adversaire pour interdire l'approche, tandis que l'autre est placé légèrement en arrière, prêt à frapper. Le corps est porté en arrière sur une jambe fléchie pour permettre d'avancer par bonds vers l'ennemi, l'autre jambe étant tendue en avant pour stabiliser la posture.

Mok'Var, Les Sœurs Opposées : Le style Mok'Var est sans doute le plus subtile de tous les temples d'épéistes, car il est basé sur l'utilisation de deux épées dont l'une sert à la défense tandis que l'autre sert à l'attaque. Le fait d'employer une épée plutôt qu'un pavot énergétique pour parer les attaques ennemies rend toute action de défense moins facile, mais permet en contrepartie de perturber l'adversaire en inversant les rôles des deux armes au beau milieu du combat. Cela demande beaucoup d'entraînement pour parvenir à maîtriser les aspects défensifs et offensifs du maniement de l'épée pour chaque main, et c'est pourquoi le temple de Mok'Var est celui où les épreuves sont les plus difficiles.

Ke'Lomne, Les Lames Ravageuses : Le style de Ke'Lomne est probablement le plus offensif de tous, avec l'utilisation de deux épées frappant simultanément ou par alternance afin de faire tomber une pluie de coups sur l'adversaire jusqu'à parvenir à le toucher. Contrairement à ce que l'on peut penser, ce style n'est pas totalement dénué de subtilité et repose sur des enchaînements d'attaques et des déplacements stratégiques pour ouvrir une faille dans la garde ennemie. Ces techniques de combat permettent également d'affronter un grand nombre d'ennemis sans difficulté

en distribuant des coups de toutes parts et créer une véritable zone de mort autour de soi.

Mar'Teln, La Muraille Tranchante : A l'opposé du style de Ke'Lomne, le style de Mar'Teln est le plus défensif de tous avec l'usage de deux épées formant une garde parfaite extrêmement difficile à briser, permettant par la suite de porter des contre-attaques meurtrières. La posture de garde standard consiste à former un écran devant soit avec les deux épées inclinées l'une vers le bas et l'autre vers le haut, de façon à intercepter rapidement n'importe quelle attaque, quel que soit l'angle d'approche. En fonction de l'endroit où son ennemi a tenté de le frapper, un disciple sait instinctivement quel mouvement effectuer pour lancer une contre-attaque adaptée à la posture ennemie.

Tol'Goan, Les Épées Lunaires : Parmi les temples enseignants le double maniement d'épées de combat, celui de Tol'Goan présente un aspect offensif particulièrement subtil dans la mesure où il combine des mouvements de feintes et d'attaque pour se créer des ouvertures dans la garde de l'adversaire. Les feintes ont pour but de déstabiliser l'adversaire et de prendre l'ascendant sur lui au niveau psychologique en le forçant à être attentif au moindre mouvement des lames du disciple, ce qui le fatigue très rapidement sur le plan mental et finit par le rendre vulnérable à des attaques qu'il aurait normalement pu anticiper.

Suh'Roam, Le Souffle de Mort : Le temple de Suh'Roam axe ses techniques de combat sur la mobilité et la rapidité de réaction pour éviter les coups ennemis avant de porter des contre-attaques meurtrières. Ce style est souvent placé en opposition avec celui de Caen'Tor, la Coline Indomptable, qui privilégie la parade à l'esquive, mais aucune des deux écoles n'a pu être considérée comme meilleure que l'autre à ce jour. Il n'en reste pas moins que Suh'Roam est l'un des styles à une lame les plus défensifs et que, en tant que tel, il se montre particulièrement efficace contre des adversaires utilisant des méthodes offensives.

Caen'Tor, La Coline Indomptable : Contrairement au temple de Suh'Roam, celui de Caen'Tor enseigne à ses disciples comment effectuer des parades qui seront non seulement rapides et efficaces, mais qui porteront aussi une énergie cinétique dont l'impact déstabilisera leur adversaire. Ce dernier sera soit emporté par son élan contre sa volonté, soit repoussé avec force de façon inattendue, créant ainsi une ouverture plus ou moins grande dans sa garde qu'il faudra exploiter au plus vite pendant qu'il est sous le coup de la surprise. Ce style demande beaucoup d'adresse et de puissance dans le maniement de l'épée, et c'est pourquoi ses disciples sont réputés pour être capables d'économiser leurs forces lors d'un combat.

Shas'Noth, L'épée d'Ombre : Les disciples de Shas'Noth comptent parmi les styles d'épéistes les plus offensifs bien qu'ils ne manient qu'une seule épée, en raison des enchaînements d'attaques rapides qu'ils sont capables de délivrer sans laisser à leur adversaire l'opportunité de répliquer. Ces enchaînements sont généralement accompagnés de mouvements tous aussi rapides pour frapper depuis différents angles et ainsi empêcher l'ennemi d'anticiper le coup suivant.

Ulm'Twe, Le Coup Mortel : Le temple d'Ulm'Twe possède les meilleures connaissances en anatomie en raison des nombreux ouvrages précieux sur le sujet qui sont contenus dans ses bibliothèques, et chacun de ses disciples apprend à en maîtriser les aspects pour exercer non pas dans l'art de la médecine, mais dans celui de donner la mort. Leurs attaques sont donc extrêmement dangereuses dans la mesure où ils savent exactement où frapper pour provoquer une blessure mortelle ou pour priver leur adversaire de l'usage d'un de ses membres, ou encore pour l'affaiblir peu à peu en le vidant de son sang.

Jor'Zar, L'œil de Sang : Les enseignements de Jor'Zar sont basés sur le simple fait que même le meilleur épéiste possède des faiblesses qui peuvent être découvertes par un œil attentif pour ensuite ouvrir le chemin vers un coup décisif. Les disciples de ce temple apprennent donc à commencer leurs combats en se plaçant sur la défensive afin de jauger leur adversaire, puis de passer à l'attaque en exploitant les faiblesses qu'ils auront identifiées.

Sul'Ghemn, La Frappe Ecrasante : Le temple de Sul'Ghemn enseigne à ses disciples comment utiliser la force brute de façon réfléchie afin de rendre chaque coup extrêmement dangereux. Pour cela, ses disciples utilisent un modèle d'épée conçue spécialement pour être maniée à deux mains pour bénéficier de toute la puissance de l'utilisateur et qui porte le nom de Shova, que l'on peut traduire en « claymore » dans le langage humain. Son maniement est extrêmement délicat en raison du fait que chaque attaque doit être portée à la fois avec force et précision, ce qui fait du style de combat Sul'Ghemn l'un des plus difficiles à maîtriser et donc l'un des plus respectés.

TRADITIONS ET RELIGIONS

Les sangheilis sont par nature très superstitieux. Tout comme les san'shyuums, ils vénèrent les forerunners comme des dieux tout puissants, mais à cela s'ajoutent également plusieurs croyances tribales, la plus importante étant que le sang est l'essence de la force physique et mentale de tout guerrier. Pour eux, faire couler le sang de quelqu'un revient à lui faire perdre son honneur, cette perte étant proportionnelle à la quantité de sang perdu. C'est pourquoi les médecins sont très mal vus par les sangheilis, car ils font saigner leurs patients sans leur offrir l'honneur du combat. De plus, pour les sangheilis, une arme ne doit être portée à la main que si l'on ressent l'envie de s'en servir car une arme tirée de son fourreau « exige du sang ». Sortir son arme est donc toujours vu comme un défi ou une déclaration de guerre, et il est extrêmement important de ne jamais porter une arme à la main lors de négociations avec des sangheilis.

Les sangheilis parlent généralement de « frère » ou de « sœur » lorsqu'ils parlent d'un compagnon de bataille ou d'un ami proche. Ces termes peuvent également être utilisés comme marque de respect pour un individu plus important qu'eux mais qu'ils ne connaissent pas forcément. Le concept de fraternité est si profondément ancré dans la culture sangheili qu'elle impose une grande loyauté entre ceux qui se considèrent comme frères, et cela est montré principalement par la coutume du deuil après la mort d'un camarade mort au combat, un rituel qui comprend des prières adressées à l'esprit du guerrier tombé au champ d'honneur.

Contrairement aux peuples moins guerriers, les sangheilis ne craignent jamais d'aller au combat mener leurs troupes en personne, même lorsqu'ils occupent des postes particulièrement élevés dans la hiérarchie militaire. Il n'est donc pas rare de voir des armées de l'Alliance être dirigées par un ou plusieurs hauts commandants présents sur le champ de bataille, et parfois même en première ligne.

SYMBOLIQUE DES COULEURS CHEZ LES SANGHEILIS

Couleur	Élément	Qualité	Défaut
bleu	eau	vitalité	hésitation
rouge	feu	fougue	impulsivité
vert	nature	tradition	obstination
blanc	neige	pureté	inconstance
or	âme	gloire	arrogance
noir	cendres	mort	mort
violet	sang	honneur	trahison
orange	soleil	clairvoyance	aveuglement
gris	acier	détermination	froideur
marron	terre	fidélité	immobilisme

Note : Les sangheilis ont deux mots pour parler de la mort, un qui est une qualité puisqu'il parle de la mort de ses ennemis par la compétence d'un individu, l'autre qui est un défaut puisqu'il parle de sa propre mort ou de celle de ses frères, et donc de son incapacité à les protéger.

LES NOMS SANGHEILIS

Dans la culture sangheili, porter un nom est un privilège. Plusieurs des autres races covenantes ne sont pas autorisées à porter de nom de famille car elles sont jugées indignes d'un tel honneur en raison de leurs compétences martiales inférieures. Très peu d'humains ont reçu l'honneur de voir leur nom être accepté par des guerriers sangheilis, le plus souvent juste avant de mourir par leur main. Le nom de tout sangheili est plus important que tout ce qu'il peut posséder d'autre au cours de son existence et il possède toujours un sens profond. Nous prendrons comme exemple le nom Ado 'Mortumee : « Ado » est le prénom du sangheili, et c'est le seul qu'il porte tant qu'il n'a pas été reconnu adulte par les dirigeants de son clan qui l'autorisent alors à porter un nom principal. La construction de ce nom est très codifiée chez les sangheilis et est lourde de sens.

Préfixe honorifique

En toute première position, un sangheili peut se voir adjoindre au cours de sa vie un préfixe qui marquera une position très élevée dans la société. Ce préfixe se gagne donc avec le rang, et les sangheilis portant ce type de distinction restent très rares, voir uniques.

Le préfixe **Jar** (comme dans Xytan Jar 'Wattinree) signale que son porteur occupe le rang d'amiral impérial.

Le préfixe **Nar** (comme dans : Kasa Nar 'Ikalifumee) signale que son porteur occupe le rang de commandeur suprême

Le préfixe **Ika** (comme dans Bako 'Ikaporane) signale que son porteur occupe le rang de conseiller personnel d'un prophète

Préfixe de qualité (avec tableau)

Pour construire les noms, les préfixes subissent une apocope (la suppression d'une ou plusieurs syllabes à la fin d'un mot, comme «auto» pour «automobile») pour éviter de surcharger inutilement le patronyme.

Cette apocope est généralement placée à la dernière syllabe de la première voyelle, mais cette règle est en réalité peu stricte, et il existe une infinité de variantes. Une autre subtilité s'ajoute prenant en compte le fait que souvent, la première lettre de la lignée, voire plus si le nom s'y prête, est aussi utilisée conjointement par la qualité. Voici un exemple :

Dans Solumee, un œil avisé aura décomposé le nom en So + Lum + ee. Lum étant la lignée, et so la qualité. Le suprême raffinement consiste à fusionner qualité et lignée, en effet, parmi les «so» que choisir ? solus, ou sofko par exemple ? Et bien ici, le nom doit se lire en tant que Solu + Lum + ee, ce qui clarifie la qualité, ici solus, la lignée «lum» étant utilisée conjointement pour être plus précis sur cette qualité. Bien plus souvent la fusion n'atteint pas un tel degré, pour les termes non ambigus car uniques comme «Uy» elle n'est pas nécessaire. Généralement elle ne touche que la première lettre d'une lignée par exemple Zanamee se lit «Zan + Nam + ee».

Il est tout à fait possible de "contrarier" cette fusion. Si sans "Solumee" on avait voulu que la qualité employée soit "sofko" il aurait alors fallu ajouter une lettre et écrire "Soflume". Généralement pour des raisons musicales la fusion est toutefois pratiquée, les sangheilis s'arrangeant pour refléter une de leur qualité qui se marie bien à leur nom, choisissant parmi les nombreuses qu'ils possèdent.

Terme sangheili	Abréviation	signification
solus	So	lumineux
sofko		puissant
sohem		prévoyant
Zekram	Ze	élevé
Zelon		vaillant
Valdo	Va	déterminé
Vaquus		mesuré
vadaklo		noble
Ortek	Or	colérique
Uyyal	Uy	agile
Zonilus	Zo	vif
Murko	Mu	impertinent
Gebe	Ge	précipité
Ahlde	Ah	fin stratège
Kaï	Ka	aiguisé

Terme sangheili	Abréviation	signification
Okondo	Oko	valeureux
Reude	Re	grand
Crondo	Cro	pragmatique
Onhlek	On	belliqueux
culdra	Cul	acrobate
Morteïma	Mor	violent
Poklon	Po	savant
Srahem	Sr	honorable
Pulom	Pu	fou
Fulsdo	Ful	autoritaire
Quatsu	Qua	stupide
Andexi	An	rusé
Lonme	Lo	simple
Tagpa	Ta	implacable
Manlius	Ma	hésitant

Terme sangheili	Abréviation	signification
Wattrek	Wa	audacieux
Pewlod	Pe	aveugle
Alantso	Al	méfiant
Jeqklon	Jeq	fraternel
Hardolme	Ha	furtif
Zanga	Za	beau
Rixdei	Ri	orgueilleux
Lifka	Li	dévoué
Kuteno	Ku	optimiste
Ikaï	Ik	Méthodique
Chakls	Cha	bon
Umla	Um	intelligent
Nobqus	No	loyal

Nom de lignée

Les lignées sont le plus souvent nommées en une seule syllabe comme Lum, Fam ou Pal. On précise ainsi souvent le clan d'origine de cette lignée pour éviter toute confusion, en plus de montrer son attachement à son clan : exemple pour Erda 'Sofamee ça sera lignée Fam du clan Fang.

Suffixe

Après le nom composé tel que décrit ci-dessus, les sangheilis ajoutent un suffixe qui désigne leur position dans la société covenante. Par exemple on rajoute le plus souvent le suffixe «ee» comme dans «Sofamee». Voici une liste des principaux suffixes utilisés par les sangheilis :

- **ee** : Il s'agit du suffixe le plus courant car il indique l'appartenance du sangheili à l'armée covenante, et chaque individu qui le porte est considéré comme guerrier de l'Alliance. Il n'est donc porté ni par les civils ni par les hérétiques. Il est également important de préciser que même si les femelles sangheiles ont reçu le droit d'intégrer les armées de l'Alliance au travers du programme Séraphine, beaucoup d'entre elles ont été reniées par leurs lignées et ne sont donc plus autorisées à porter leur nom de lignée. Il existe donc très peu de combattantes sangheiles qui sont capables de porter ce suffixe.

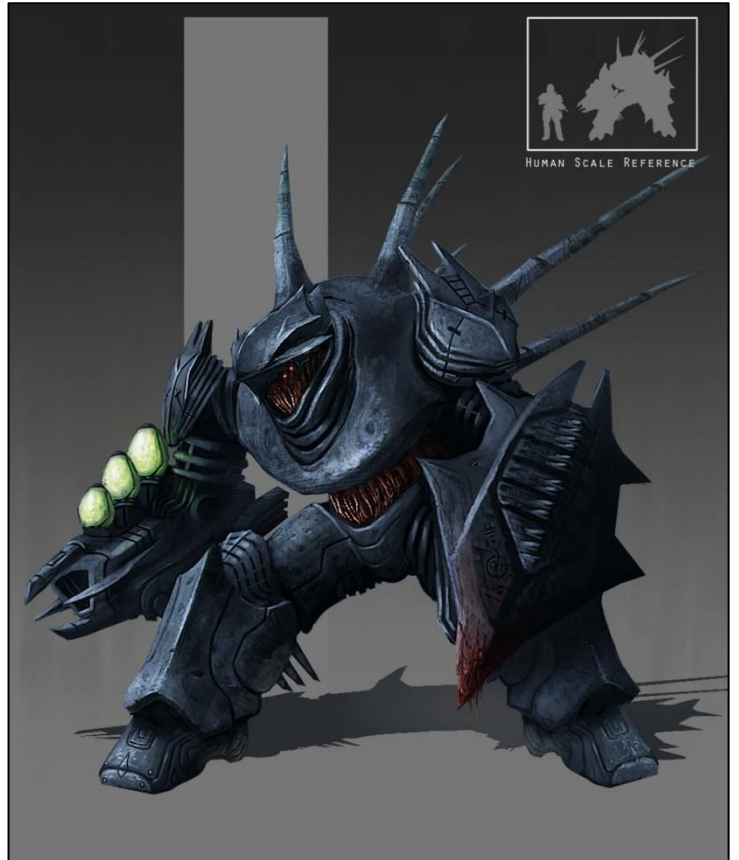
- **ai** : Ce suffixe désigne un sangheili passé maître dans l'art du maniement de la noble épée énergétique, ce qui correspond au titre de «maître d'armes». Les talents d'un tel individu sont toujours unanimement respectés au sein de son peuple, cependant le chemin permettant d'accéder à ce niveau de maîtrise fait que de tels experts s'impliquent rarement dans les affaires de l'Alliance, refusant d'intégrer leurs armées ou quittant ces dernières dès qu'ils en ont la possibilité.

III.1.4. Les lekgoles

Désignation covenante : lekgole
Désignation humaine : chasseur
Désignation d'espèce (latin) : Ophis congregatio (« union de serpents »)
Planète d'origine : satellites de Té
Etoile/ Position : Svir / V
Satellites : Rantu, Uhtua et 23 autres satellites naturels plus petits
Gravité : 4 G
Atmosphère : 1,2 atm (N₂, He, CH₄)
Température en surface : -20°C à 95°C
Taille moyenne : 1,4 mètres (3,65 en armure)
Poids moyen : 22,6kg (4 762kg en armure)
Population : 1,980 billions
Niveau technologique initial : Spationautique
Structure sociale : Egalitarienne
Régime politique : Socialisme inféodé

Formant sans aucun doute le peuple le plus étrange de toutes les races covenantes, les lekgoles font partie des formes de vie créées par les forerunners dans le cadre du programme GENESIS et qui a néanmoins réussi à se hisser au niveau des autres civilisations plus anciennes. On ignore si les forerunners avaient prévu ou même seulement envisagé la possibilité que cette forme de vie évolue ainsi, d'autant que les lunes de la géante gazeuse Té n'ont nullement fait l'objet d'une terraformation. Toutefois, ces astres abritaient de nombreuses installations d'Ecumène, ce qui laisserait penser qu'ils occupaient autrefois une position stratégique avant l'accomplissement du Grand Voyage.

La civilisation lekgole fait partie des plus impénétrables qui soient pour les peuples étrangers, et cela pour des raisons à la fois diplomatiques, culturelles et physiologique. C'est donc un peuple entouré de nombreux mystères qui, même s'il a été soumis militairement par les sangheilis voici maintenant plusieurs siècles, est toujours resté une puissance plus ou moins indépendante qu'il serait très dangereux de négliger.



THERMES LEKGOLOS

Bien que, dans le but de pouvoir communiquer avec les autres races de l'Alliance, les lekgoles ont dû apprendre le **Diservos**, le langage commun créé par les sangheilis et les san'shyuums, certains mots du langage lekgole ont dû être ajoutés à cette langue pour représenter certains aspects de cette race si particulière. Les lekgoles étant asexués et ne connaissant donc pas la notion de masculin et de féminin avant de rencontrer l'Alliance, tous ces termes furent donc considérés par défaut comme des noms masculins :

Nel'gala : ce terme désigne l'entité vermiforme qui constitue la base du corps des lekgoles.

Shas'ma : désigne la colonie-mère dont descend un lekgole. Par extension, ce terme peut également désigner tous les ancêtres d'un individu.

Tol'va : ce terme est utilisé pour désigner un lekgole étant la colonie-jumelle (ou binôme) d'un autre lekgole. Un binôme se forme à partir d'un certain stade de l'évolution de l'individu et les deux êtres ainsi formés partagent le même code génétique ainsi qu'un puissant lien télépathique. Chacun des deux lekgoles est alors le tol'va de l'autre.

Tol'ko : le titre tol'ko est empli de noirceur et de tristesse, car il désigne un lekgole dont le tol'va est mort. Un lekgole peut parfaitement survivre à la perte de son tol'va, mais la disparition de cette colonie-jumelle, quelle qu'en soit la manière, est toujours extrêmement douloureuse pour l'individu de par le puissant lien télépathique qu'il partage avec elle. Les tol'kos sont donc généralement des individus sinistres et froids qui dissimulent une rage intérieure insatiable, et bon nombre d'entre eux prennent alors la forme du chasseur pour satisfaire leurs soif de massacres sur les champs de bataille de l'Alliance. L'acte de création d'un tol'va ne pouvant être accompli qu'une seule fois dans la vie d'un lekgole, il est impossible de guérir de cette blessure.

Shas'to : désigne la colonie-fille engendrée par un lekgole une fois que celui-ci a atteint le stade d'évolution lui permettant de concevoir une descendance en s'appariant avec un autre lekgole possédant également cette aptitude. Par extension, ce terme peut également désigner toute la descendance d'un individu.

Luva'res : désigne le lekgole avec lequel un autre lekgole s'est accouplé pour concevoir une descendance.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

L'apparence revêtue par cette race sur le champ de bataille est loin de représenter leur véritable nature. Bien qu'ils portent une armure bipède, il ne s'agit nullement d'une espèce bipède. La forme qui est « vêtue » de cette armure est en fait composée de plusieurs douzaines de vers mesurant chacun environ un mètre cinquante de long et quelques centimètres de large. Ces vers, nommés **nel'gala** dans le langage de cette étrange race, forment une seule colonie et partagent une sorte de conscience collective qui leur permet de coordonner parfaitement leurs actions et d'agir comme un seul corps. Chacun de ces vers possède bien son propre système nerveux, mais son enveloppe externe dispose de micro-ports chimiques qui lui permettent de transmettre ses messages nerveux à un autre individu de la colonie à la manière des synapses. C'est ainsi que, lorsque le nombre de nel'galas agglutinés ensembles augmente, leurs capacités de réflexion grandissent de manière exponentielle.

La force physique de la colonie suit le même phénomène par la création d'un réseau d'analogues de muscles et d'articulations ingénieusement assemblés. La force naturelle d'un unique nel'gala étant déjà très importante par rapport à sa taille du fait de la très grande gravité de leur planète natale, il

n'est pas étonnant que l'union de plusieurs dizaines d'individus donne naissance à une entité capable de prouesses physiques difficilement égalables par les autres peuples évolués de la galaxie. Le terme utilisé pour désigner une colonie de nel'gala était autrefois lek'golo, mais les contacts avec l'Alliance changèrent quelque peu ce mot pour le simplifier en lekgolo.

Les formidables capacités mentales d'une colonie de nel'galas lui permet généralement de maîtriser les ondes cérébrales afin de développer un don unique de télépathie qu'ils utilisent pour communiquer entre eux et avec les autres races dont ils ont appris la langue. Certains lekgolos parmi les plus puissants de leur espèce possèdent d'ailleurs une si grande maîtrise des ondes cérébrales qu'ils sont capables de créer des hallucinations dans l'esprit d'une personne, voir même de manipuler les pensées des êtres faibles afin de commander indirectement leurs actions, leur faisant croire qu'ils agissent de leur propre volonté. Sous-estimer les capacités cognitives et télépathiques des lekgolos est une grave erreur qui peut coûter extrêmement cher.

CYCLE DE VIE

Il existe en tout six stades d'évolution par lesquels passe chaque lekgolo au cours de son existence (s'il vit suffisamment longtemps pour cela, bien entendu), ces stades étant la conséquence de l'évolution de la colonie de nel'galas qui le forment. Chaque stade d'évolution est caractérisé par le développement d'une aptitude particulière chez l'individu, mais ces aptitudes n'apparaissent pas à un âge précis et dépendent beaucoup de son code génétique et de ses expériences. Un lekgolo peut parfaitement être très précoce pour passer à un certain stade, puis y être bloqué toute sa vie sans aucune raison apparente.

Chaque stade d'évolution possède un nom spécifique utilisé pour permettre à un lekgolo d'indiquer son niveau d'aptitude lorsqu'il se présente. Voici ci-dessous la description des différents stades d'évolution des lekgolos :

1. Nega Cel (fœtus) : le Nega Cel est le premier stade d'évolution d'un lekgolo et définit donc le début d'une nouvelle vie. Un lekgolo est conçu par fusion de gamètes échangés entre deux individus suffisamment évolués (stade Meta Vel), pour former une cellule-œuf qui va se multiplier à l'intérieur de son Shas'ma jusqu'à former un premier nel'gala qui sera génétiquement unique. Une fois ce premier vers formé, il se sépare de son Shas'ma pour tenter de se créer un individu lekgolo à part entière et garde donc le titre de Nega Cel tant qu'il ne parvient pas à se diviser par scissiparité. Ce phénomène très connu des scientifiques est un mode de multiplication asexué qui se réalise simplement par division de l'organisme en deux parties égales possédant chacune une moitié de la biomasse et du matériel génétique initial. La seule différence chez les lekgolos est que le code génétique reste identique, chaque nel'gala issu de la division possédant un brin de la double-chaîne d'ADN. De ce point de vue, cette division se rapproche plus de la division cellulaire que l'on observe chez les individus multicellulaires eucaryotes. On peut donc comparer le statut de nega cel des lekgolos avec celui de fœtus chez les mammifères, avec pour seule différence que ce statut se prolonge encore quelques temps après la « naissance ». Tant que l'individu est à ce stade, il ne possède pas de nom car rien n'indique que son profil génétique lui permettra de former un lekgolo complet.

2. Noga Cel (jeune) : ce statut est accordé dès qu'un nega cel parvient à se diviser pour la première fois avec succès. Lorsqu'il atteint ce stade, chaque individu reçoit son **nom de lignage** qui lui permet de connaître ses ancêtres ainsi que l'héritage génétique dont il a bénéficié. En devenant noga cel, un lekgolo choisit également un **nom personnel** qu'il ne changera jamais tout au long de son existence. Au fur et à mesure que le nombre de nel'galas qui le composent augmente, un lekgolo voit ses capacités physiques et mentales croître de manière exponentielle et développe également le don de télépathie qui caractérise cette race. Cette dernière compétence leur permet d'apprendre à une vitesse phénoménale par rapport aux autres races intelligentes de la galaxie et de mieux coordonner leurs actions pour le bien de la société.

3. Toga Cel (adulte) : ce titre représente le premier stade de la vie adulte d'un lekgolo, qui commence lorsque sa croissance est terminée, c'est-à-dire que son nombre de nel'galas est suffisant pour remplir pleinement n'importe quel tâche dans la société. Mais l'accroissement de la colonie de vers qui le forme ne s'arrête pas pour autant et l'individu commence donc à développer une « surpopulation » de nel'galas qui pourront servir à créer un tol'va lorsque le seuil critique aura été atteint.

4. Toga Vel (binôme) : ce titre est porté dès la formation d'un tol'va, une colonie-jumelle conçue à partir de la surpopulation de nel'galas accumulés après la fin de la croissance. Pour cela, un lekgolo doit se diviser en deux corps possédant le même nombre de nel'galas mais partageant cependant le même code génétique ainsi qu'une conscience commune. Beaucoup parmi les autres races font l'erreur de penser qu'il s'agit d'un individu indépendant, étant donné qu'il porte un nom bien à lui, mais en vérité on pourrait plutôt dire qu'un lekgolo et son tol'va sont comme deux corps partageant le même esprit du fait de leur lien mental plus qu'intime. Ce lien est près de mille fois plus puissant que celui qu'ils possèdent avec les autres membres de leur race, ce qui fait qu'ils partagent absolument toute pensée ou sensation qu'ils sont amenés à ressentir, même les pires. Néanmoins, un tol'va est considéré comme un lekgolo à part entière par ses semblables et possède donc les mêmes considérations sur tous les plans, ce qui est clairement représenté par le fait qu'il porte un nom personnel différent de celui de son propre tol'va. En plus de cela, pour symboliser leur relation, les deux lekgolos d'un même binôme portent un troisième nom qui est leur **nom de lien**, et qu'ils portent entre leur nom de lignage et leur nom personnel. Pendant un certain temps, les deux lekgolos d'un binôme sont un peu plus faible que les autres adultes de leur race, leur nombre de nel'galas étant légèrement inférieur à la normale. Mais après quelques semaines de croissance supplémentaire, ils atteignent tous les deux la taille standard et ressemblent alors à n'importe quel autre lekgolo. A partir de ce moment, les ressources énergétiques et alimentaires utilisées jusque-là pour la croissance de l'individu sont employées pour développer les hormones permettant la création de gamètes par les différents nel'galas, ce phénomène étant particulièrement gourmand et long à mettre en place.

5. Meta Vel (parents) : Ce stade n'est pas atteint lorsqu'une paire de lekgolo voit ses moyens de reproduction être entièrement formés, mais lorsqu'ils s'apparient avec une autre paire de lekgolos. Deux à deux, ils s'échangent mutuellement leurs gamètes et chacun des quatre individus forme alors un nombre variable de cellules-œufs à l'intérieur de sa colonie de nel'galas. Néanmoins, une impitoyable sélection naturelle pour la récupération des ressources nutritives fera qu'un seul de ces nega cels survivra pour chaque meta vel. Quel que soit le destin de sa descendance une fois l'acte d'appariement accompli, une paire de lekgolos conserve le titre de meta vel qui leur interdit de s'apparier avec une autre paire de lekgolos.

6. Meta Nel (ancien) : dernier stade de l'évolution lekgolo, les meta nel sont des individus qui possèdent une expérience télépathique si grande que leurs aptitudes en ont été démultipliées. Ils sont capables de lire dans les pensées d'autres lekgolos de stades inférieurs (ce qui signifie donc que leurs pouvoirs contre les créatures non dotées de capacités télépathiques sont encore plus grandes). Cette capacité leur impose un rôle d'enseignement et de surveillance envers les jeunes membres de la société afin que leur développement physique et psychologique se fasse dans les meilleures conditions. Leur immense sagesse enrichie par des décennies d'existence (la moyenne d'âge des meta nel étant de cent soixante-quatorze ans) fait que ces individus ont généralement la responsabilité de prendre les décisions les plus importantes lorsque la société se trouve devant un problème grave. Lorsqu'un lekgolos servant dans l'Alliance devient meta nel, il est immédiatement autorisé à retourner sur leur monde natal pour mieux servir sa communauté mais aussi et surtout pour éviter d'utiliser ses capacités sur d'autres races covenantes, car personne ne voit d'un très bon œil la possibilité de subir un sondage mental de la part d'un lekgolo. Il arrive que néanmoins que certains parmi les plus zélés des meta nels se voient offrir le choix entre retourner sur Té ou entrer au service de la 6^{ème} division pour user de leurs capacités dans des interrogatoires et des enquêtes de l'Inquisition des prophètes.

LES FORMES LEKGOLOS :

Les lekgolos sont capables d'assembler les nel'galas de leur colonie selon plusieurs schémas pour adopter des formes différentes selon le rôle qu'ils doivent assurer dans la société, ce rôle étant déterminé selon la nécessité de l'instant. A partir du stade toga cel, un lekgolo peut prendre n'importe laquelle des formes habituellement employées par les siens en organisant ses nel'galas de la façon optimale pour la tâche désirée. Il en existe un nombre assez important, mais une bonne partie d'entre elles ne sont utilisées qu'en de très rares circonstances qui n'apparaissent qu'une fois par siècle, voire plus. Nous vous décrivons brièvement ci-dessous les formes les plus fréquemment rencontrées :

Forme civile : il s'agit de la forme utilisée habituellement par un lekgolo lorsqu'il n'a aucune tâche particulière à accomplir (ce qui est rare car il y a presque toujours quelque chose à faire pour aider la société). Cette forme sacrifie le pratique à l'agréable en prenant une apparence vaguement humanoïde mais amincie à l'extrême, s'élevant jusqu'à quatre mètres de haut pour voir au loin et parcourir rapidement de grandes distances au moyen de large enjambées.

Forme gourde : afin de transporter une grande quantité de matériel ou de nourriture d'un point à un autre, un lekgolo peut prendre cette forme qui constitue en trois couches de nel'galas. La couche supérieure supporte la charge à transporter tandis que les deux couches inférieures effectuent un mouvement semblable à celui d'un tapis-roulant ou d'une chenille de char pour se déplacer sur n'importe quel terrain. Le poids est réparti uniformément sur l'ensemble des nel'galas formant la couche supérieur, ce qui fait que ces derniers peuvent supporter une charge assez importante pouvant aller jusqu'à quelques centaines de kilos. Pour les poids supérieurs, les lekgolos sont obligés de faire appel à des engins mécaniques de leur fabrication.

Forme fousseur : cette forme toute en longueur sert à creuser au plus profond d'une planète pour y chercher des ressources métallurgiques. Les nel'gala se trouvant au niveau de la « tête » rongent les roches face à eux pour les avaler, puis lorsqu'ils ne peuvent plus en ingurgiter d'autres ils passent à l'arrière du corps et sont relayés par d'autres nel'galas. Une fois à l'arrière, ils assimilent la roche contenue dans leur corps et peuvent éventuellement la remodeler pour former des alliages ou au contraire séparer les différents constituants d'un matériau.

Forme artisan : cette forme n'a pas d'apparence particulièrement précise, l'individu organisant ses nel'galas pour englober au mieux l'objet qu'il est en train de confectionner ou de modifier. La capacité de manipulation des lekgolos, bien qu'extrêmement lente, possède une précision remarquable puisqu'elle se fait au niveau moléculaire. Cela leur permet de créer des mécanismes et systèmes électroniques miniaturisés à l'extrême, et qu'ils sont donc généralement les seuls (avec les ingénieurs huragoks) à pouvoir concevoir ou réparer.

Forme d'hibernation : cette forme est adoptée par un lekgolo lorsqu'il doit survivre à des conditions extrêmes en attendant que des secours viennent le chercher. Il arrange ses nel'galas en une grosse boule pour réguler sa température interne, sacrifiant ceux formant la couche extérieure de cette sphère pour créer une sorte de couche thermo-isolante qui le protège des températures trop basses ou trop élevées ainsi que des éventuels rayonnements dangereux ou substances toxiques. Toutefois, beaucoup de lekgolos adoptent cette forme lorsqu'ils doivent se reposer après une activité trop intense, afin de minimiser leurs pertes de chaleur durant leur sommeil.

Forme chasseur : la forme du chasseur est celle que revêtent les lekgolos lorsqu'ils doivent combattre une menace extérieure et, de ce fait, il s'agit de la forme que connaissent le plus les autres races intelligentes de cet univers. Des lekgolos ont déjà été obligés de prendre cette forme lorsqu'ils ont colonisés plusieurs mondes avant leur premier contact avec l'Alliance, mais c'est lors de leur colossal affrontement avec les sangheilis qu'ils perfectionnèrent cette forme à son maximum. L'assemblage des nel'gala donne une apparence bipède d'environ 3,65 mètres de haut mais qui est généralement voûtée pour présenter une cible moins facile. La complexité de la forme du chasseur est cependant telle qu'il est impossible de revenir à une autre forme une fois celle-ci prise, ce qui signifie que ceux qui deviennent des combattants le restent toujours à vie.

Forme Scarab : cette forme tire son nom de l'engin quadripode d'origine forerunner modèle Scarab qui fut récupéré durant le conflit contre les xal-kaajs et qui ne peut être utilisé que par l'introduction de colonies lekgolos dans ses mécanismes pour le contrôler au moyen d'une étrange hybridation bio-mécanique. Pour contrôler un marcheur scarab, il faut généralement réunir huit à douze colonies lekgolos suivant la taille de ces dernières, et de la même manière que pour la forme chasseur, la forme Scarab est irréversible et ne permet pas de reprendre une autre forme par la suite. Les colonies qui reçoivent la tâche de contrôler ces machines finissent toujours par fusionner entre elles tôt ou tard pour ne plus devenir qu'une seule grande entité, ce qui facilite considérablement la coordination des actions. L'Alliance préfère donc ne déployer les unités scarab sur les zones de guerre qu'une fois ce stade accompli, tandis que les colonies qui n'ont pas encore subi cette transformation sont envoyées uniquement sur des missions d'excavation minières.



LES NOMS LEKGOLOS

Un lekgolo peut recevoir jusqu'à trois noms qui forment son nom complet selon le stade d'évolution qu'il a atteint :

Nom personnel : utilisé pour identifier l'individu lui-même, ce nom est toujours formé de deux à trois syllabes simples (entendez ici qu'on ne mets jamais deux consonnes à la suite) et dans lesquels les lettres « w », « k », « y », « x » et « z » ne sont jamais utilisées. Voici quelques exemples de noms personnels lekgolos : **Igido, Ogada, Oguna, Talova, Derego...**

Nom de lien : dépassant rarement deux syllabes simples, le nom de lien permet de symboliser la relation privilégiée entre un lekgolo et son tol'va. N'étant ni réellement individuel ni réellement familiale, ce nom est toujours porté entre le nom personne et le nom de lignage. Nous pouvons citer ici **Igido Nosa Fasuna** et **Ogada Nosa Fasuna** qui forment un binôme et dont le nom de lien est Nosa. Lorsqu'un lekgolo perd son tol'va, son nom de lien reçoit un « N » lié en préfixe pour indiquer cet état de fait. On peut citer par exemple le guerrier **Oguna N'Tova Rovo** dont le tol'va fut tué dans l'explosion d'un bâtiment.

Nom de lignage : ce nom permet d'identifier la famille à laquelle appartient le lekgolo afin de savoir qui sont ses ancêtres et se porte toujours après le nom personnel. Le plus souvent, le nom de lignage correspond au nom personnel du plus puissant ancêtre de cette « famille » et qui est passé aux générations suivantes jusqu'à ce que ses exploits soient surpassés par un autre individu.

SOCIÉTÉ

Le fonctionnement en colonie chez les lekgholos n'intervient pas seulement au niveau de l'individu et de son réseau de nel'gala, car la société de cette race est également basée sur un principe semblable où chaque individu fait partie d'un ensemble extrêmement complexe. Le peuple lekgholo n'a jamais été divisé par des histoires de nations, de clans ou de partis politiques, étant donné que leurs moyens de télépathie leur font partager l'expérience de chacun et empêchent quiconque de dissimuler la moindre information au reste de la société. Cette société s'étend donc sur chacune des lunes de Te où les lekgholos se sont installés, et chacun agit pour le bien commun en s'assurant de toujours répondre aux besoins les plus urgents.

Au sein de cette société, l'autorité n'est pas donnée à une quelconque élite déterminée plus ou moins arbitrairement, mais est gagnée progressivement avec l'ancienneté en raison des capacités que développe un lekgholo au cours de sa vie.

MODE DE PENSÉE :

L'esprit de collectivité est profondément ancré dans la mentalité de ce peuple, ce qui fait que n'importe quelle colonie peut accomplir toutes les fonctions possibles dans la communauté sans avoir à subir le contretemps d'une élection ou de toute autre système de décision. Tous les lekgholos situés au même stade d'évolution possèdent les mêmes droits et les mêmes devoirs, ce qui forme un peuple uni jusqu'au moindre individu. Les lekgholos ne se dissimulent jamais rien entre eux et, quelles que puissent être les actions de l'un d'eux, il est toujours considéré de la même façon par ses semblables car son expérience enrichit celle de la société toute entière. Les lekgholos vivent selon un code de l'honneur et partagent les mêmes valeurs spirituelles que les sangheilis, bien qu'on ne leur connaît aucune religion d'aucune sorte. Ils ne considèrent nullement les forerunners comme des dieux, mais comme un simple peuple très évolué qui a disparu et, par conséquent, dont il peut être utile d'étudier la technologie mais tout en restant méfiant. Car si les raisons de la disparition des forerunners restent mystérieuses, elles n'en sont pas moins inquiétantes.

Les lekgholos ont tendance à considérer toutes les autres races comme leur étant inférieures, même les sangheilis et les san'shyuums bien qu'ils ne le disent pas ouvertement, mais cette pensée est sans doute due au fait qu'ils sont issus d'une toute autre branche de l'évolution. Ils sont donc généralement assez arrogants et méprisent les autres races de l'Alliance, à la seule exception des sangheilis qu'ils respectent pour leurs prouesses martiales et leur profond sens de l'honneur. Ce respect est également dû à l'histoire de leur soumission, étant donné que l'arbitre Thega 'Nerutee parvint à convaincre les san'shyuums de ne pas exiger l'extermination des lekgholos suite à des actes de destruction des reliques forerunners perpétrés par ces derniers sur leur monde natal.

L'une des valeurs les plus importantes pour les lekgholos est la loyauté, que ce soit envers son luv'a'ra, envers son peuple ou envers une promesse faite à un individu. Elle est si importante que le concept même de trahison leur est inconnu et qu'ils furent néanmoins obligés de créer dans leur langage lorsqu'ils se retrouvèrent au contact de l'Alliance et, peu après, des hérétiques. De ce fait, nombreux sont ceux parmi les autres races de l'Alliance (et en particulier les san'shyuums) qui pensent que les lekgholos qui rejoignent les factions hérétiques sont des dégénérés corrompus qui ont trahi non seulement la foi covenant mais également les principes même du peuple lekgholo. La loyauté est cependant toute autre car la fidélité est une chose extrêmement compliquée qui peut parfois se retrouver confrontée à d'horribles dilemmes. En effet, chaque individu est soumis à plusieurs loyautés en même temps et il peut arriver que l'une d'entre elles prenne le pas sur les autres en raison d'une dette d'honneur, d'un profond lien d'amitié ou de multiples autres choses, ce qui explique qu'un lekgholo accepte par exemple de suivre son officier sangheili devenu hérétique car le lien qu'ils entretiennent avec lui paraît plus important que son contrat d'engagement dans l'armée de l'Alliance.



LES LEKGOLOS DANS L'ALLIANCE :

Le traité établi entre les lekgholos et l'Alliance implique le versement d'un tribut militaire régulier sous la forme d'effectifs de chasseurs et Scarabs qui serviront dans les armées de l'Alliance. Ces deux types de combattants lekgholos possèdent une place bien particulière dans le dispositif militaire de l'Alliance de par le fait que presque aucune autre race ne serait capable de remplir leurs rôles avec autant de perfection.

Les chasseurs sont des guerriers redoutables portant des armures extrêmement résistantes et dont la puissance de destruction terrifiante est crainte même par leurs alliés. Les autres forces de l'Alliance ont tendance à s'éloigner dès qu'une unité de lekgholos est déployée sur le terrain car la plupart du temps ces monstres de guerre n'ont pas besoin de soutien, mais aussi et surtout parce que ces derniers considèrent tout dommage collatéral sur des troupes alliées comme des « pertes acceptables ». Seuls les sangheilis ne craignent pas de combattre à leurs côtés, et certains hauts commandants sangheilis ont même pour habitude d'être protégés par une garde d'honneur constituée de deux lekgholos vétérans qui leur ont juré allégeance.

Mais malgré leur apparence brutale sous cette forme de combat, les lekgholos sont également de brillants tacticiens qui n'agissent jamais de manière irréfléchie. Fonctionnant généralement par binômes mais pouvant également rejoindre l'Alliance avant d'atteindre ce stade d'évolution, les formes lekgholos sont

capables de faire face à presque n'importe quel type de menace avec une efficacité redoutable. Les binômes de chasseurs présentent comme particularité des sortes de pics sortant de leur « dos » et qui leur servent en quelque sorte d'antenne télépathique pour communiquer avec leur tol'va en dépit des interférences du combat. Ces excroissances sont intégrées à leurs armures et ils s'en servent parfois d'armes de corps à corps improvisées du fait du redoutable tranchant de cette protection.

Lorsqu'un lekgholo faisant partie d'un binôme de chasseur meurt au combat, son tol'va entre généralement dans une rage incontrôlable qui est dû à une souffrance mentale impossible à imaginer pour les autres races. Cette rage lui fait perdre toute notion de raisonnement et le conduit à vouloir détruire tout ce qui se trouve autour de lui, même des troupes alliées ou des objectifs stratégiques extrêmement importants. Voir un lekgholo en colère est un spectacle qu'il vaut mieux observer de très loin si l'on veut avoir le moindre espoir d'y survivre.

L'autre forme sous laquelle les lekgholos peuvent servir l'Alliance est celle du Scarab, cette formidable machine quadripode utilisée d'abord pour l'exploitation minière puis pour le combat. Leur niveau de conscience oblige les autres covenants à les considérer comme des individus à part entière, et leur statut est nettement plus élevé que celui des « simples » chasseurs en raison de leur puissance. Néanmoins ce privilège vient avec un grand inconvénient : celui de ne pas pouvoir se déplacer librement en-dehors des périodes de combat, ce qui est généralement assuré par le verrouillage mécanique des articulations de du véhicule marcheur.

III.1.5. Les unggoy

Désignation covenant : unggoy
Désignation humaine : grognards
Désignation d'espèce (latin) : *Monachus frigus* (« *singe froid* »)
Planète d'origine : Balaho
Etoile/ Position : Tala / IV
Satellites : Buwan, Padpad
Gravité : 0,709 G
Atmosphère : 5,7 atm (CO₂, CH₄, He)
Température en surface : -33°C à 5°C
Taille moyenne : 1,67 mètre
Poids moyen : 118 kg
Population : 320 millions
Niveau technologique initial : Ere industrielle
Structure sociale : Meute/ Matriarcale
Régime politique : Tribocratie inféodée

Autrefois un peuple aux capacités scientifiques phénoménales qui l'ont fait passer de la société tribale à la colonisation interstellaire en seulement cinq siècles, les unggoy ont été écrasés militairement et culturellement pour devenir des vassaux de seconde zone qui restent encore aujourd'hui le peuple le moins bien considéré dans l'Alliance covenant. Autorisés à survivre uniquement pour servir de main-d'œuvre à l'Alliance, les unggoy ont toujours été placés au plus bas de l'échelle sociale des races covenant mais sont néanmoins parvenus à acquérir une certaine reconnaissance à travers plusieurs soulèvements et révoltes massives. Présentant avant tout un intérêt économique pour exécuter les tâches ingrates ou lourdes, leurs conditions de vie actuelles tiennent plus de l'esclavagisme consentant que de la véritable collaboration. Mais leur culture et leur savoir n'ont pas totalement disparu, grâce aux actions prévoyantes de leurs dirigeants et scientifiques, qui font de leur mieux pour tenter de rendre au peuple unggoy sa fierté d'antan.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Avant d'entrer dans les détails de ce chapitre, précisons qu'il existe deux sous-espèces (ou famille) d'unggoys qui se sont différenciées sous la pression de leur esclavage par l'Alliance : les **bungias** et les **indius**, aussi surnommés respectivement les « malins » et les « lourdeaux ». Les premiers sont les descendants de techniciens, d'infirmiers, de traducteurs et d'autres professions demandant des connaissances plus ou moins avancées. Moins persécutés que le reste de leurs semblables et bénéficiant d'un niveau de vie moins dégradant, ces unggoy n'ont que très peu régressé physiquement et ont parfaitement conservé les aptitudes cognitives de leurs ancêtres, mais ce sont aussi les moins nombreux à ce jour. Les seconds, en revanche, sont des descendants de diverses professions ouvrières exploitées à outrance et abruties par des tâches répétitives dans les usines de l'Alliance, ce qui a provoqué une grave régression génétique tant sur le plan physique qu'intellectuel. Ces deux embranchements évolutifs du peuple unggoy présentent des différences physiologiques presque aussi importantes que celles qui existent entre les keg-yarns et leurs cousins kig-yarns (cf chap. III.1.7 et III.1.8), donc faites bien attention lorsque nous les précisons dans les explications qui suivent.



unggoy bungia

Reproduction et croissance : Les unggoy se reproduisent en pondant des œufs à raison d'une demi-douzaine par couvée, mais en raison du génovirus qui infecte toujours l'ensemble de leur population et contre lequel aucun vaccin définitif n'a été découvert, seul un œuf sur quatre arrive à terme. Le seul moyen de savoir quels œufs sont viables est d'utiliser une table médicale (cf. chap. III.3.11), malheureusement cette technologie est inaccessible à la grande majorité des unggoy qui doivent alors couvrir tous leurs œufs avant de découvrir quels embryons vont survivre. Au moment de l'éclosion, les nouveaux-nés victimes du génovirus meurent par insuffisance respiratoire dès les premiers instants, ce qui est un moment extrêmement triste qui se répète chaque année.

Les survivants sont ensuite placés dans des baigns de boue qui sont remplacés par des baigns d'eau salée lorsque cela n'est pas possible, et grandissent très rapidement. Dès qu'ils arrivent à marcher, environ vers le troisième mois, ils sont sortis de leur bain et sont confiés à une nourrice chargée de les éduquer durant les trois ans qui les séparent de l'âge adulte.

L'abandon des enfants est très difficile pour les parents car l'instinct parental est puissant chez les unggoy, cependant il s'agit d'une mesure absolument nécessaire pour que leur peuple survive dans les dures conditions qui sont imposées par l'Alliance. Les facultés d'apprentissage des unggoy bungias sont restées extraordinairement grandes et certains érudits estiment qu'elles se sont même accrues depuis l'intégration de leur peuple dans l'Alliance. Les unggoy indius, au contraire, peuvent difficilement appréhender les concepts théoriques trop complexes et beaucoup ne peuvent même pas résoudre d'équation mathématique à une seule inconnue. Comme les deux familles sont facilement différenciables dès la naissance, les nourrices ont tendance à les séparer le plus tôt possible afin de leur donner un apprentissage adapté, cependant certaines situations inhabituelles ont parfois forcé un regroupement des genres.

La longévité moyenne d'un unggoy est théoriquement de soixante ans, mais seules les matriarches, les érudits et quelques individus chanceux parviennent ne serait-ce qu'à la trentaine. Quand à la maturité sexuelle, elle apparaît entre la sixième et la huitième année.

Physiologie respiratoire : Contrairement aux autres races connues qui respirent du dioxygène, les poumons des unggoy ne supportent que le méthane car l'atmosphère de leur monde est saturée de ce gaz. Cela fait que, lorsqu'il se trouve hors de sa planète d'origine, un unggoy doit toujours porter une réserve de méthane sur lui pour pouvoir respirer, sans quoi il s'asphyxie ou tombe dans le coma (mais les membres des autres races prennent rarement la peine de savoir si c'est l'un ou l'autre). C'est pourquoi toutes les armures et combinaisons portées par ces créatures comportent une importante réserve de gaz comprimé leur permettant une autonomie d'environ une journée terrestre standard. En raison d'un sens de l'odorat très développé les deux familles d'unggoys utilisent beaucoup leurs narines pour respirer, souvent de façon très bruyante lorsqu'ils sont très actifs ou stressés, ce qui leur a donné leur surnom de « grognards ». Ces narines sont nettement plus grandes chez la famille des indius pour qui un masque nasal suffit lorsqu'ils doivent dépendre d'une réserve de méthane personnelle, tandis que les bungias ont presque systématiquement besoin d'un masque intégral afin de pouvoir inspirer également par la bouche.



unggoy indiu

Anatomie externe : En raison de la très forte gravité de leur planète d'origine, les bras des unggoy sont restés suffisamment longs et puissants pour être utilisés comme appuis durant la marche en courbant le dos comme le font les grands singes de la Terre. Cette posture semi-quadripède n'est cependant utilisée que sur Balaho et d'autres mondes possédant une gravité d'au moins 3G, ou lorsqu'ils doivent courir. Lorsque la gravité est autour de 1G et qu'ils ne sont pas encombrés par une trop grande quantité d'équipement, leur vitesse maximale en course peut atteindre 60km/h et ils peuvent également accomplir des bonds de deux à trois mètres sans élan. Néanmoins en raison de la forme du bassin, leurs jambes doivent constamment rester écartées l'une de l'autre pour maintenir leur équilibre, ce qui fait que leur démarche peut sembler légèrement maladroite lorsqu'ils se tiennent debout.



La peau unggoy est similaire à celle de l'Homme mais avec une couche extérieure de kératine protectrice qui est presque inexistante chez les bungias tandis qu'elle peut faire plus d'un centimètre d'épaisseur chez les indius, particulièrement au niveau des mains et les pieds. Des excroissances osseuses sont couramment visibles sur les genoux et les coudes, utilisés autrefois pour se défendre contre les prédateurs de Balaho.

Bien qu'ayant un régime alimentaire omnivore, les unggoy présentent une mâchoire pourvue principalement de canines car la viande est la seule nourriture qu'ils ont besoin de mastiquer pour la digérer correctement. Ces canines sont plus développées chez les indius qui les utilisent parfois pour mordre leurs adversaires au combat lorsqu'ils sont suffisamment acharnés ou inconscients, tandis que les bungias ont des dents moins longues et moins acérées qu'ils peuvent en plus dissimuler derrière leurs petites lèvres.

Les mains des unggoy ont quatre doigts comme celles des sangheilis, mais avec un seul pouce opposable à la manière des humains. En revanche, leurs doigts ne possèdent que deux phallanges qui se terminent par des ongles chez les bungias et de solides griffes chez les indius. Le niveau de dextérité dont ils sont capables dépend directement de l'épaisseur de kératine qui entoure ces doigts, ce qui limite les indius à des travaux lourds ne nécessitant pas de précision particulière.

Physiologie cardio-vasculaire : Le fait que les unggoy respirent du méthane au lieu de l'oxygène a de très nombreuses conséquences importantes qui commencent d'abord au niveau de leur système cardio-vasculaire. En effet, le transport sanguin du méthane se fait par des procédés totalement différents des nôtres que nous ne pouvons pas expliquer ici. Ce que l'on peut constater, c'est que leur sang possède une température moyenne de 7°C ainsi qu'une couleur bleu fluorescente et une grande viscosité (très difficile à faire partir au lavage). Leur cœur est nettement plus puissant que ceux des autres races afin de faire circuler le sang convenablement malgré son manque de fluidité, mais le niveau de vascularisation du réseau sanguin est beaucoup moins ramifié : au lieu de se diffuser au plus près de chaque parcelle de leur corps, les vaisseaux ne sont que de grandes autoroutes qui déposent leur chargement de méthane et d'autres nutriments au niveau de différents organes d'assimilation nommés glorein. Le corps unggoy possède un total de sept gloreins, chacun étant chargé de diffuser ces éléments à une région particulière du corps : un dans chaque membre, deux dans le thorax et un entre les deux hémisphères cérébraux. Il n'y a aucune différence entre les bungias et les indius de ce point de vue là.

Afin que les unggoy puissent survivre dans les environnements communs aux autres races covenants, leurs tenues et armures comportent également un système de refroidissement afin de maintenir leur corps aux environs de 5°C.

Physiologie nerveuse : bien que présentant de grandes similitudes structurelles avec celui des autres races, le système nerveux des unggoy est basé sur un moyen de transmission synaptique beaucoup plus rapide grâce à leur métabolisme alimenté au méthane. Cela fait que leur temps de réaction est d'environ un quart de seconde seulement, soit quatre fois plus rapide que chez l'Humain ou les autres races covenantes. Pour la même raison, le temps de réflexion nécessaire à un unggoy pour aboutir à un raisonnement logique est également beaucoup plus court (à condition qu'il possède les connaissances nécessaires pour accomplir le raisonnement en question).

Cette très grande réactivité nerveuse est cependant à double tranchant : en effet, de par la rapidité des messages nerveux qui lui sont envoyés, le centre émotionnel du cerveau d'un unggoy est lui aussi quatre fois plus sensible que chez les autres races. Cela signifie qu'un unggoy ressent toujours les émotions beaucoup plus intensément que n'importe quel autre individu, qu'il s'agisse de joie, de tristesse, de colère ou de surprise, mais malheureusement aussi la peur. De plus, cette grande réactivité nerveuse affecte également la zone cérébrale chargée de contrôler les fonctions vitales du corps, ce qui fait que les unggoy sont également plus sensibles à la soif, la faim ou la fatigue et éprouvent très rapidement la nécessité de satisfaire ce genre de besoins même si ces derniers ne sont pas urgents. On voit donc souvent ces petits êtres en train de dormir, de boire ou de manger leurs rations au lieu de vaquer à leurs tâches, ce qui explique pourquoi ils sont le plus souvent surveillés lorsqu'ils sont au service de l'Alliance.



Perception sensorielle : curieusement, le sens le plus développé chez les unggoy est leur odorat qui dépasse celui de tous les autres peuples covenants, ce qui fait que des récepteurs olfactifs sont installés sur les respirateurs de leurs tenues afin de leur permettre d'utiliser cette faculté en toutes circonstances. Cela est particulièrement vrai chez les indius qui possèdent des narines plus grosses capables de renifler de plus grandes quantités d'air, cependant les récepteurs sont quasi identiques à celui des bungias. Les indius possèdent également des yeux plus gros et légèrement exorbités qui offrent un plus large champ de vision périphérique, avec une précision qui reste moyenne comme celle des bungias. En revanche, leurs épaisses couches protectrices en kératines font qu'ils possèdent une sensibilité tactile très faible. Quand au goût des unggoy... il est nettement au-dessus de la moyenne mais la faible qualité de la nourriture accessible fait qu'ils n'en profitent que très rarement.

CULTURE UNGGOY

Même si le savoir de l'ancienne civilisation unggoy a été préservée par les matriarches de Balaho et la caste des érudits, l'essentiel de ces informations est gardée secrète pour éviter qu'elles ne soient totalement détruites par l'Alliance. En conséquence, l'immense majorité de la population unggoy ne connaît ni son histoire, ni ses technologies, ni même certaines de ses plus anciennes traditions. Tout cela a été remplacé par les normes de l'Alliance et de ses races seigneuriales qui se sont assurées de raser jusqu'au moindre bâtiment de l'ancienne civilisation unggoy pour qu'il n'en reste aucune trace visible. Les seules structures pré-Alliance qui ont échappé à la destruction restent soigneusement dissimulées et ne sont utilisés que par une toute petite élite intellectuelle, tandis que le reste de la population survit difficilement malgré l'oppression et l'exploitation constante dont il fait l'objet.



Clans et matriarches : Parmi les quelques parcelles de la culture unggoy qui restent encore vivantes se trouve leur structure sociale matriarcale dans laquelle ce sont les femmes les plus anciennes qui dirigent la communauté, leurs sensibilité maternelle étant le meilleur gage d'une bienveillance envers chacun. Leur façon de gouverner n'a donc pas beaucoup changé même si les moyens dont elles disposent sont beaucoup plus réduits que du temps de l'Âge d'Or de Balaho, et elles font toujours de leur mieux pour distribuer les ressources de manière juste afin que personne ne soit dans le besoin. La séparation du peuple unggoy en deux sous-espèces a posé un sérieux problème de conscience qui n'a malheureusement pas été résolu à temps, et les matriarches ont finalement décidé de ne pas chercher à privilégier les bungias face aux indius.

La population de Balaho est répartie en plusieurs milliers de clans qui possèdent chacun entre trois et sept matriarches âgées de quarante à soixante-dix ans. Elles ont une autorité absolue sur tous les aspects de leur communauté, qu'il s'agisse de distribution des ressources, de négociations avec d'autres factions covenantes ou de règlement des affaires juridiques. Cela ne les empêche pas cependant de faire appel à des intermédiaires qu'elles choisissent personnellement, le plus souvent parmi la caste des érudits, et qui leur rendent compte directement des missions dont ils ont été chargés. Et lorsque les intérêts de deux clans unggoy entrent en conflit les matriarches cherchent d'abord le meilleur

arrangement puis, s'il est impossible de satisfaire tout le monde, les deux partis doivent partager les inconvénients de la manière la plus égale possible.

Ne pouvant pas compter aveuglément sur l'approvisionnement de l'Alliance pour subvenir aux besoins de la population de Balaho, les matriarches donnent toujours la priorité au maintien de la production alimentaire et industrielle même lorsque des vies sont en jeu. Car que les cargaisons soient données « de bonne volonté » par l'administration covenante ou achetée sur les plate-formes marchandes avec l'argent économisé par la communauté, il n'est pas rare qu'elles soient insuffisantes, incomplètes ou qu'elles arrivent avec un retard non négligeable. Balaho doit donc constamment maintenir un niveau de production le plus élevé possible, ce qui demande parfois le sacrifice de nombreuses personnes lorsqu'un incident menace subitement un élevage, une plantation ou une usine. C'est ainsi que le peuple unggoy s'est lentement endurci malgré l'oppression de l'Alliance et a pu trouver le courage de se révolter lorsque cela était absolument nécessaire. Ils ont d'ailleurs un dicton qui dit justement « *nos vies pour la ferme, la forge et la famille* ».

Castes : Vestige de l'organisation sociale de l'ancienne civilisation unggoy, les castes sont un système d'organisation des tâches au sein de la population en divisant cette dernière selon plusieurs statuts différents ayant chacun leur rôle, leurs droits et leurs devoirs. La caste d'un individu lui est imposée par sa nourriture à la fin de son éducation en suivant les consignes données par les matriarches, ces dernières indiquant quels sont les besoins prioritaires à chaque nouvelle génération. Il existait autrefois plus d'une douzaine de castes incluant les artistes, les philosophes et d'autres professions qui ont totalement disparu depuis, pour ne plus en laisser que six :

- **Les forgerons :** composée principalement d'indius, cette caste est considérée comme la moins importante de toutes même si elle apporte un certain confort par la création d'objets industriels qui sont soit utilisés directement soit vendus sur les plates-formes marchandes covenantes. Les bungias appartenant à cette caste deviennent généralement des techniciens chargés d'entretenir les machines et de réparer les pannes, parfois au moyen de bricolages avec les moyens du bord en attendant de pouvoir acheter ou forger les pièces de rechange adaptées. C'est un environnement très dur où le taux de mortalité est assez élevé à cause des accidents mais aussi de la pollution de l'air et des empoisonnements aux métaux lourds, ce qui fait que les forgerons sont toujours respectés pour les risques qu'ils prennent chaque jour.
- **Les jardiniers :** responsables de toutes les tâches qui concernent les stocks de nourriture, de la production à la distribution, cette caste est la plus nombreuse de toutes sur Balaho en raison de l'importance capitale qui est donnée à la production alimentaire. La proportion d'indius et de bungias y est assez équilibrée en raison de la grande diversité des postes demandant parfois beaucoup de connaissances et parfois seulement une grande robustesse physique. Leur savoir-faire est un trésor inestimable qui doit rester vivant en étant enseigné au plus grand nombre possible, et c'est pourquoi les jardiniers changent régulièrement de poste pour augmenter continuellement leurs connaissances pratiques.
- **Les nourrices :** choisies parmi les enfants de type bungias qui présentent le plus de compassion et de compréhension, les membres de cette caste sont uniquement des femmes qui ont pour tâche d'éduquer les nouvelles générations d'unggoys. Bien qu'elles puissent avoir des enfants comme n'importe qui, ce dont on les encourage d'ailleurs vivement afin d'entretenir leur instinct maternel, elles doivent toujours les confier à une autre nourrice pour ne pas être tentées de les privilégier. De par leurs grandes qualités relationnelles et leur travail peu pénible, les nourrices sont les femmes unggoy qui sont les plus susceptibles de devenir un jour des matriarches.
- **Les érudits :** ce sont les savants du peuple unggoy, les détenteurs du savoir culturel et technologique de leur ancienne civilisation. Conscients de ce qu'ont pu accomplir leurs ancêtres avant la venue de l'Alliance, ils partagent tous le rêve de rebâtir un jour les glorieuses cités de Balaho et redonner à leur peuple un niveau de vie comparable à celui de cette époque. Bien sûr, ils savent très bien que les sangheilis et les san'shyuums ne veulent pas voir les unggoy retrouver son ancienne force, ce qui fait que leur travail doit rester secret y compris vis-à-vis des autres castes. Les érudits ne font donc part de leurs avancées qu'aux matriarches qui décident de la priorité des différents projets pouvant être conduits, qui sont de natures très variées. Beaucoup de mystères entourent donc les activités de cette caste dont les membres sont toujours immensément respectés par le reste de la population unggoy.
- **Les choisis :** sous ce terme flatteur se cache en fait un destin bien cruel pour beaucoup d'unggoys, car les choisis sont ceux qui seront envoyés aux recruteurs de l'Alliance pour travailler dans les usines covenantes ou combattre au sein de l'armée afin de remplir les obligations de Balaho. Les choisis sont généralement des individus présentant une grande curiosité et une soif d'aventure, ce qui fait que lorsqu'on leur annonce leur destin beaucoup sont heureux et fiers d'appartenir à cette caste. Mais on compte également parmi les choisis des unggoy adultes provenant d'autres castes et qui ont exprimé le désir de quitter leur monde natal, une décision que certains regrettent très vite sans avoir la possibilité de revenir en arrière. Car même si, grâce aux droits gagnés par le passé, les conditions de vie des unggoy choisis sont nettement plus aisées que celles de leurs semblables restés sur Balaho, la constante persécution par les autres peuples et l'insatisfaction d'œuvrer pour un pouvoir tyrannique fait qu'une large partie des membres de cette caste ont du mal à garder le moral. Les quelques chanceux qui parviennent à s'en sortir sont principalement des bungias occupant des postes de spécialistes, et ils essayent régulièrement de participer à leur manière au renouveau de leur monde natal en y envoyant un peu d'argent ou de matériel à leur clan.

Production alimentaire : En raison de l'intense surpopulation qui a frappé Balaho avant le début de la conquête spatiale unggoy, la plupart des animaux, insectes et plantes servant de nourriture à la population ont été placés dans des fermes d'élevage dont les technologies ont été détruites par l'Alliance mais qui continuent à exister sous une forme plus primitive. Ces fermes sont en fait autant mini-écosystème plus ou moins stables dans lesquels coexistent plusieurs espèces vivantes qui sont protégées des catastrophes naturelles et des maladies par un travail constant. Leur importance est encore plus grande que les usines dont dépendent les unggoy pour fabriquer les objets essentiels à leur vie de tous les jours. Elles sont donc étroitement surveillées en permanence par la caste des jardiniers qui se relayent par équipes.

Car les épidémies étaient une autre cause de mortalité très importante sur Balaho jusqu'à ce que la médecine atteigne un niveau suffisant par le biais de diverses découvertes hasardeuses et fortuites. Beaucoup de ces maladies existent encore sur le monde natal des unggoy, et bien que ces derniers disposent désormais des moyens nécessaires pour combattre les infections, cela est beaucoup plus dramatique lorsque les écosystèmes des fermes d'élevage viennent à être contaminés. Des plantations entières peuvent brusquement mourir ou devenir toxiques à cause d'un virus ou d'une bactérie virulente, et les troupes peuvent également présenter des signes de contamination qui obligent les unggoy à les abattre avant de brûler leurs corps pour éviter que la maladie ne se répande.

Production industrielle : les ressources minérales de Balaho ont en grande partie été exploitées depuis longtemps, mais heureusement la caste des forgerons unggoy a durement travaillé pendant des siècles afin de se construire une petite flotte de vaisseaux-cargos qui sert à apporter les matières premières alimentant leurs usines. Ces matières premières sont récupérées avant tout sur des astéroïdes, mais il arrive que les matriarches décident d'investir suffisamment d'argent pour négocier auprès de l'Alliance les droits d'exploitation d'une petite lune de moyenne catégorie. Tout cela permet de garantir un stock de ressources suffisant pour faire tourner les forges de Balaho dont la technologie est nettement inférieure à celle des autres peuples covenants, à l'exception des jiralhanae avec lesquels les unggoy font jeu égal.

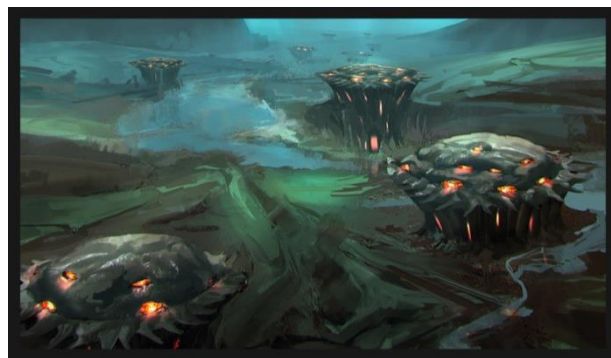
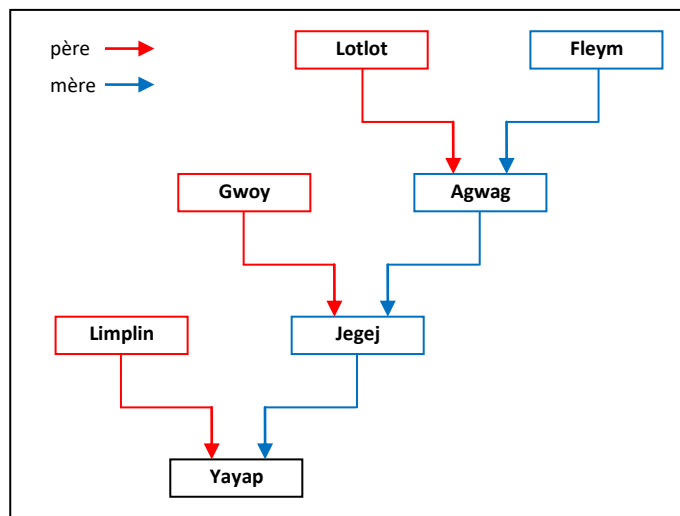
La mission principale des forgerons est de produire les objets de première nécessité pour la population de Balaho afin d'améliorer son niveau de vie et de subvenir aux besoins des nouvelles générations. Leurs forges sont donc composées de complexes métallurgiques, d'innombrables ateliers de travail où sont réalisés la majorité des objets, et de plusieurs dômes d'assemblage à l'intérieur desquels sont construits les plus gros projets. La nature de la production est imposée par les matriarches en fonction des besoins du clan, ce qui inclut les travaux des érudits. Il arrive donc que de temps en temps un petit nombre de forgerons reconnus comme très compétents soit réquisitionné pour travailler dans un dôme d'assemblage sécurisé en se basant sur des plans secrets dont ils ne doivent rien divulguer, ces équipes recevant alors le titre de créateurs, car leurs œuvres sont souvent de nouvelles inventions ou la renaissance d'anciennes technologies unggoy.

Mais au-delà des besoins essentiels du peuple de Balaho, les matriarches utilisent également les forges pour rebâtir lentement les grandes cités d'avant la venue de l'Alliance. Pendant de nombreux siècles, tous les clans concentraient les efforts de leurs forges dans la construction d'une nouvelle capitale nommée **Vallmyr**, mais celle-ci fut détruite en 1918 lorsque le 125^{ème} Arbitre de l'Alliance, Oktu 'Iralofunee, menaça de vitrifier Balaho pour stopper la Révolte des Grognards. La disparition du résultat de tant d'effort fut une perte immense pour les unggoy, mais ils ne renoncèrent pas pour autant à leur rêve et changèrent de stratégie en construisant plusieurs petites villes qui, pour l'instant, ne sont que des ébauches avec seulement quelques grands bâtiments centraux d'achèvement. Ce sont des projets pour lesquels la plupart des unggoy sont prêts à mourir, mais qui n'avancent que très lentement en raison des ressources limitées dont ils disposent, au point qu'il se passe parfois plusieurs années sans qu'aucune nouvelle pierre ne soit apportée à l'édifice.

LES NOMS UNGGOYS :

Les noms propres des unggoy sont généralement assez basiques, construits sur deux syllabes quasi identiques comme c'est le cas pour les noms **Yayap**, **Linglin** ou **Gagaw**. Parfois leur nom est un palindrome, comme par exemple **Zawaz**, mais il leur arrive également de n'être constitué que d'une seule syllabe lourdement habillée telle que **Flim**. Ces exceptions sont souvent le résultat de tentatives menées par certains parents pour donner un nom plus long ou plus complexe à l'un de leur enfant, par exemple **Kwassass**, qui est néanmoins très vite écourté sous la pression populaire et hiérarchique, dans notre exemple cela devient **Kwass**.

Les unggoy possédaient autrefois des noms de famille avant que l'Alliance n'interdise cette pratique en estimant qu'ils n'en étaient pas dignes, conformément à la culture sangheili. Cela leur est très dur à accepter à cause de leurs puissants instincts parentaux qui les poussent à s'attacher à leurs enfants, mais ils n'ont pas eu le courage qu'ont eu les kig-yars en gardant secret leurs noms de lignée. Au lieu de cela, ils ont décidé de se désigner individuellement par les noms de leur ligne maternelle en remontant aussi loin que leur mémoire le permet. Dans l'exemple ci-contre, l'individu Yayap se nomme en fait **Yayap**, fils de **Jegej**, fille d'**Agwag**, fille de **Fleym**, mais la plupart du temps ce sera simplifié en **Yayap Jegej Agwag Fleym**. Dans la culture unggoy actuelle, la norme est de connaître au moins ses trois ancêtres maternels, mais certains indus ne parviennent à en retenir plus de deux tandis que beaucoup de bungias vont jusqu'à sept. Des registres sont entretenus sur Balaho mais ne peuvent pas tenir compte des naissances ayant lieu sur d'autres planètes, ce qui rend parfois la tracabilité des généalogies très difficile.



III.1.6. Les yanme'es

Désignation covenante : yanme'es
Désignation humaine : drones
Désignation d'espèce (latin) : Turpis rex (« *roi déshonorant* »)
Planète d'origine : Palamok
Etoile/ Position : Napret / III
Satellites : Naxook, Oquiu, Ka'amoti, Kami
Gravité : 2 G
Atmosphère : 0,9 atm (CO₂, O₂, Ar)
Température en surface : 29°C à 42°C
Taille moyenne : 1,9 mètre
Poids moyen : 127 kg
Population : Inconnue
Niveau technologique initial : préindustriel
Structure sociale : Ruche
Régime politique : Monarchie religieuse féodale



Autre forme de vie créée par les forerunners dans le cadre du programme GENESIS, les yanme'es sont une sorte d'expérience évolutive à eux seuls et dont le but était de déterminer les limites de dimensionnement d'une espèce de type insectoïde. Les résultats obtenus furent plutôt encourageants malgré les contraintes environnementales imposées par leur planète d'implantation mais, lorsque les forerunners quittèrent notre galaxie, ils étaient loin de penser que les yanme'es fonderaient une civilisation technologique avancée.

Bien qu'ayant rejoint l'Alliance d'eux-mêmes à la suite d'une guerre meurtrière sur Palamok, les yanme'es n'ont jamais réellement été considérés comme étant réellement une race évoluée digne d'accomplir le Grand Voyage, principalement à cause de leur grand manque de sociabilité. Ils forment cependant une force auxiliaire d'appui militaire et technique non négligeable que les officiers sangheilis considèrent avec le même dédain que la plupart des autres races vassales et, jusqu'ici, ils n'ont encore jamais remis en cause les termes de leurs accords avec l'Alliance.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Les Yanme'es présentent des caractéristiques propres aux insectes, bien entendu, mais aussi aux arthropodes. Ce sont des invertébrés, ce qui fait qu'ils ne possèdent pas de squelette et leurs organes sont donc accrochés à la surface interne de leur carapace de chitine pour ne pas être ballottés dès le premier mouvement trop brusque. Cette carapace est d'ailleurs un parfait équilibre de légèreté et de robustesse qui leur assure donc une protection modeste sans les alourdir inutilement, une chose très importante sur un monde où la force de gravité est de 2G.

Contrairement à beaucoup d'espèces de même taille, le corps des yanme'es possède beaucoup d'espace vide au niveau du torse ce qui les rend beaucoup plus légers qu'on ne pourrait le croire à première vue et explique pourquoi ils parviennent à voler grâce à leurs ailes d'insecte protégées par des élytres. Néanmoins ce vol n'est que de courte durée lorsqu'ils se trouvent sur leur monde d'origine, Palamok, dont la gravité est deux fois plus importante que celle de la Terre et qui a donc tendance à les affaiblir rapidement sous l'effort pour se maintenir en l'air. On estime le temps de vol moyen d'un soldat yanme'es adulte à environ une minute lorsqu'il fait du sur-place et à trente secondes en déplacement à vitesse maximale (aux alentours de 50km/h). L'entrée des yanme'es dans l'Alliance leur a cependant permis d'obtenir la technologie des modules antigrav qu'ils placent sur les protections de leurs ailes pour grandement faciliter leur vol.

Ce qui différencie également les yanme'es des autres races sont leurs yeux composés. Étant de taille beaucoup plus grande que ceux des insectes terrestres, permettant alors la disposition d'un très grand nombre de photorécepteurs naturels, ils possèdent donc une acuité visuelle infiniment plus développée avec également des possibilités de vision dans l'UV et de perception de la polarisation de la lumière. Mais la vue n'est pas le sens le plus développé chez cette race, car les petites fibrilles qu'ils portent sur le haut du crâne sont des récepteurs olfactifs extrêmement sensibles qui leur permettent de reconnaître les odeurs avec une précision inégalable pour les autres espèces intelligentes de la galaxie, ce qui explique leur mode de communication par phéromones. Par contre, les yanme'es ne possèdent absolument aucun sens du toucher ou du goût, et leur ouïe est assez limitée bien qu'encore suffisante pour percevoir la plupart des bruits environnants et discerner la plupart des ordres qui leur sont donnés lorsqu'ils sont intégrés aux forces de l'Alliance.

Ce qui a permis aux yanme'es de bâtir une civilisation d'assez haute technologie et maîtrisant même le voyage spatial n'est néanmoins pas leurs capacités sensorielles remarquables (même si leur yeux composites leur permettent de travailler sur des objets très petits avec une grande précision), mais le fait qu'ils possèdent des mains articulées presque aussi agiles et flexibles que celles des humains. Composées chacune de quatre doigts et d'un pouce opposable, ces mains leur donnent une très grande liberté d'action sur leur environnement ainsi qu'une capacité de manipulation d'objet particulièrement efficace.

Les yanme'es possèdent deux paires de pattes mais l'une d'elles s'est grandement atrophiée au cours de leur évolution morphologique et n'est désormais que de très petite taille, collée contre l'abdomen de l'individu sans rôle particulier à jouer dans leurs activités excepté pour s'accrocher aux parois. Les pattes antérieures, par contre, se sont réorientées pour permettre une posture debout et sont bardées de griffes qu'ils utilisent pour se fixer sur n'importe quelle surface quelle que soit l'inclinaison, ainsi que pour se suspendre verticalement aux plafonds de leurs habitations lorsqu'ils doivent dormir.

Comme nous l'avons déjà énoncé précédemment, les yanme'es utilisent des phéromones pour communiquer entre eux. Les phéromones sont des molécules chimiques odorantes et extrêmement volatiles qui, combinées entre elles selon des proportions différentes, forment un langage assez basique mais compréhensible par n'importe quel yanme'es. On distingue à peu près 48 phéromones différentes utilisées par cette race et les changements de proportion sont si subtils qu'il est impossible pour une autre race de les percevoir sans l'aide d'un scanner. Bien entendu, ces molécules voyageant à une vitesse bien plus lente que celle du son, le message qu'elles transportent met donc plus de temps à être perçu par des individus trop éloignés et son rayon d'action est souvent limité à quelques centaines de mètres seulement, sans compter que le vent peut le empêcher de se répandre dans certaines directions. Néanmoins l'avantage majeur de ce mode de communication est qu'il ne peut jamais être mal interprété puisque la molécule reste la même du début à la fin de son voyage aérien.

Les yanme'es possèdent un régime alimentaire exclusivement carnivore, ce qui est étonnant vu la faible taille de leurs mandibules. Cependant ils n'ont pas besoin de manger énormément pour rester en bonne santé, leurs capacités à assimiler les éléments nutritifs étant proche de 100% tandis que leur corps est capable de récupérer trois fois plus d'énergie que ceux des autres races. De ce fait, ils peuvent faire preuve d'une force insoupçonnée, soulevant parfois des objets quatre à huit fois plus lourds qu'eux, et pouvant porter sur leur dos jusqu'à trente fois leur propre poids, ce qui peut donner des résultats plus qu'impressionnants lorsqu'ils combinent leurs efforts.

Le principal point faible des yanme'es vient du fait qu'ils ont une très faible résistance au froid et qu'ils sont extrêmement vulnérables au gel, leur planète natal possédant des limites de températures assez élevées et qu'il y fait très rarement en-dessous de 0°C (cela arrive parfois durant certaines nuits lorsque le ciel est totalement dégagé). La raison principale est que leur corps ne possède que des moyens très limités pour se réchauffer intérieurement, et que la chitine de leur carapace est adaptée pour faciliter les échanges de chaleur afin de récupérer l'énergie solaire, ce qui devient une faiblesse lorsque le milieu extérieur est nettement plus froid que leur corps. Un yanme'es possède donc une température corporelle variable pouvant aller de 25 à 48°C et peut vivre dans

des environnements entre 10 et 120°C. En dehors de ces limites, son corps ne parvient pas à se réchauffer ou se refroidir suffisamment vite, conduisant inévitablement à la mort de l'individu si celui-ci reste trop longtemps dans ce genre d'environnement.

Sur le plan psychologique, les yanme'es possèdent un avantage net sur les autres races dans le sens où ils ne ressentent aucune émotion et donc qu'ils ne sont jamais affectés par un quelconque sentiment inutile, se consacrant entièrement à la tâche qui leur est confiée.

LA SOCIÉTÉ YANME'E

Les yanme'es sont organisés à la manière d'une ruche d'abeilles avec des effectifs cependant beaucoup plus imposants, des millions d'ouvriers travaillant pour le bien de la communauté sous le commandement d'une unique reine et la protection de centaines de milliers de soldats. On distingue en tout cinq castes de yanme'es réparties en deux groupes : les asexuées qui regroupent les ouvriers et les soldats, et les sexués comprenant la reine ainsi que les mâles et les femelles.

Les ouvriers : Possédant une carapace très mince et donc très légère pour pouvoir se déplacer plus vite, les ouvriers s'occupent de toutes les tâches manuelles nécessaires au maintien de la société. Une fois le stade larvaire terminé, chaque ouvrier reçoit une fonction et la très grande majorité d'entre eux garderont la même toute leur vie. Les changements de fonction ne peuvent survenir que pour des raisons exceptionnelles comme un besoin urgent d'effectifs supplémentaires dans un domaine précis, ou la nécessité de remplacer des ouvriers morts en très grand nombre lors d'une catastrophe ou d'un incident. Chaque ouvrier remplit son rôle sans hésitation ni ressentiment car les yanme'es sont tous dirigés par une sorte de conscience collective à laquelle ils ont accès en permanence lorsqu'ils se trouvent dans un certain périmètre autour de la ruche ou, plus précisément, de leur reine.

Les soldats : Un soldat yanme'e est généralement plus gros, plus robuste, et possède une carapace chitineuse plus épaisse. Ces attributs les rendent beaucoup plus dangereux que les simples ouvriers lors d'un conflit ouvert, d'autant que leurs griffes plus imposantes leur permettent de déchiqueter ces derniers comme s'ils étaient faits en papier, un seul soldat yanme'e pouvant aisément vaincre jusqu'à une trentaine d'ouvriers. A ce titre, on compte généralement près d'un soldat pour trente ouvriers dans une ruche yanme'e standard, bien que ce ne soit nullement par crainte d'un quelconque soulèvement de la part de la caste travailleuse. Pour toujours maintenir une proportion respectable de soldats sans empiéter sur le nombre d'ouvrière, chaque soldat dégage en permanence une phéromone particulière qui indique son statut et qui possède un effet d'inhibition sur la reine en réduisant le nombre d'œufs de soldats qu'elle pond de façon proportionnelle à la concentration de cette phéromone dans la ruche. En temps de paix, les soldats yanme'es aident les ouvriers en participant aux tâches exigeant une grande force, accélérant le progrès des différents travaux tout en protégeant la population au plus près.



Les mâles : Ces individus sont généralement au nombre d'une centaine seulement dans une ruche standard et bénéficient d'un statut particulier : ils reçoivent tous les services que peuvent leur apporter les ouvriers et soldats de la ruche et n'ont pour seule tâche que de féconder régulièrement leur reine. Afin d'assurer un brassage génétique constant et ainsi éviter les malformations et tares génétiques, les mâles nés dans une ruche yanme'e sont obligés de partir pour d'autres ruches où ils sont accueillis comme membres de la communauté, après que leurs ailes aient été sectionnées pour éviter qu'ils ne repartent ailleurs. La durée de vie d'un mâle étant assez courte, les effectifs de cette caste sont très régulièrement remplacés pour assurer la satisfaction des besoins de la reine.

Les femelles : Tout comme les mâles, les femelles font partie de ce que l'on peut appeler l'aristocratie yanme'e et sont reconnaissables par leur taille plus importante, ainsi que par le fait qu'elles se déplacent sur quatre pattes pour soutenir leur abdomen beaucoup plus gros transportant tout l'appareillage nécessaire pour une éventuelle ponte des œufs. Elles bénéficient des mêmes avantages que les mâles mais sont nettement moins nombreuses : à peine une vingtaine pour une ruche classique. Leur seule rôle est d'attendre la mort inévitable de leur reine qui, en disparaissant, cesse de produire la phéromone qui les empêche d'atteindre la maturité sexuelle. Cela peut arriver de manière fortuite ou par l'invasion de la ruche par une autre ruche. Dans le cas où la reine meurt de cause « naturelle » ou par accident, les femelles deviennent adultes assez rapidement mais une seule d'entre elles deviendra reine car à ce moment-là, elles émettent une phéromone qui les empêche mutuellement de commencer la ponte des œufs. Pour remédier à cela, les femelles doivent s'affronter entre elles dans des duels à mort qui détermineront laquelle d'entre elle est la plus capable de régner sur la ruche. Il s'agit en quelque sorte d'une sélection naturelle de la meilleure prétendante au trône en laissant en vie celle qui possède le meilleur patrimoine génétique, bien que parfois la chance peut faire évoluer la situation dans le sens inverse. Lorsqu'il ne reste plus que deux femelles en vie, celle qui est la plus sérieusement blessée par les combats antérieurs accepte de mourir afin d'éviter qu'elles ne se tuent mutuellement, car sinon cela laisserait la ruche sans reine et la conduirait inévitablement à disparaître.

Les reines : Chaque ruche est organisée autour d'une unique reine dont la première fonction est de pondre des œufs d'où surgiront les larves des futurs membres de la ruche. Elle est la seule caste à pouvoir se reproduire et, tout comme les soldats, elle dégage une phéromone de gestion des castes qui, elle, empêche les femelles de la ruche d'atteindre leur maturité sexuelle. C'est également elle qui dirige la conscience collective de la ruche en prenant les décisions les plus complexes, ce qui fait d'elle le centre décisionnel de chaque société yanme'e. Au niveau de l'apparence, les reines sont d'une taille impressionnante par rapport aux autres castes de yanme'es et sont incapables de se déplacer par elle-même. Le plus souvent, elles sont portées par leur harem de mâles, mais il arrive parfois que ce soient des soldats qui se chargent de cette tâche pour plus de facilité.



LA CULTURE YANME'E

Les vastes terres émergées de Palamok sont presque entièrement couvertes de forêts tropicales du fait des limites de températures assez élevées qui y règnent, mais cette chaleur omniprésente n'est pas un souci pour les yanme'es dont la physiologie est parfaitement adaptée pour vivre dans ces conditions. Les yanme'es construisent leurs ruches dans le sol, creusant souvent jusqu'à plusieurs centaines de mètres de profondeur avec un talent inégalable pour créer un immense réseau de galeries, de tunnels et de chambres souterraines dont ils recouvrent les parois d'une substance spéciale qu'ils créent en mélangeant leur salive avec la terre, le tout se solidifiant pour empêcher tout effondrement. La plupart des voies de circulation font une demi-douzaine de mètres de rayon mais certains passages sont nettement plus réduits, particulièrement ceux menant à la chambre de la reine et autres points névralgiques de la ruche pour faciliter leur défense en cas d'attaque. Quant aux cavités creusées dans le sol et parfois même dans la roche, elles peuvent aller jusqu'à plusieurs kilomètres de rayon et abritent généralement des constructions en dur qui constituent une véritable ville.

Mais une ruche yanme'e n'est pas limitée au seul domaine souterrain, les ouvriers sortant à l'extérieur non seulement pour y récupérer des matières premières pour leur technologie, mais aussi pour l'élevage de gonnurds, une espèce animale herbivore qui constituent le régime alimentaire de base des yanme'es. Parfois lorsqu'une ruche est très prospère, ses ouvriers se mettent à construire des bâtiments de surface pour faciliter les tâches devant être accomplies à l'extérieur ou simplement pour y loger le surplus de population, mais ces bâtiments sont souvent très difficiles à défendre et il ne faut pas longtemps pour que cette excroissance de la ruche ne disparaisse dans une sanglante bataille.

Car le peuple yanme'e a déjà failli détruire sa planète autrefois par un grave problème de surpopulation qui avait épuisé nombre de ressources vitales. Il n'a empêché cela que par le moyen le plus simple mais aussi le plus primitif : l'extermination de masse. Chaque fois qu'une ruche atteint un seuil critique de population, elle devient une cible prioritaire pour une attaque en règle des autres ruches alentours qui, au travers de batailles aux effectifs inimaginables, réduisent le niveau de population local dans l'intérêt de toute la race. La guerre est donc une chose très courante sur Palamok et des millions de yanme'es meurent chaque semaine dans la violence et le sang. Il ne s'agit pas de haine, ni de jalousie, ni d'aucune des autres émotions pathétiques que peuvent exprimer les autres races intelligentes de la galaxie, mais simplement un besoin naturel de réguler leur nombre pour éviter que leur planète ne disparaisse sous leur poids.

Chose assez particulière : les femelles d'une ruche ne sont jamais tuées par les soldats envahisseurs venus d'autres ruches lorsqu'ils parviennent à exterminer toute une communauté. A la place, une fois que tous les autres habitants de la ruche ont été massacrés, y compris la reine, les femelles se livrent à leurs duels de succession comme si de rien n'était. La dernière survivante est ensuite fécondée par les mâles issus de la ruche envahisseuse dont les troupes se retirent immédiatement après, laissant un maigre effectif de soldats et d'ouvriers qui devront aider la nouvelle reine à reconstruire sa ruche. Cela explique pourquoi la plupart des ruches yanme'es de Palamok existent depuis des millénaires et sont plus ou moins régulièrement passées par de nombreux cycles de destruction et de reconstruction, régulant ainsi la population planétaire et favorisant le progrès technologique.

Lorsqu'une découverte scientifique est accomplie par une ruche particulière, la reine se met à pondre des œufs très spéciaux qui donnent naissance à des ouvriers « neutres », c'est-à-dire qui ne dégagent aucune phéromone indiquant leur ruche d'appartenance. Ces ouvriers sont ensuite formés à l'utilisation de cette nouvelle découverte et doivent ensuite partir pour d'autres ruches afin de faire partager cette nouvelle technologie à toute la race yanme'e. De cette manière, aucune ruche ne prend l'ascendant sur les autres par un quelconque avantage technologique, et c'est uniquement la sélection naturelle provoquée par les combats qui font évoluer la race tout en préservant Palamok de la surpopulation.

LES YANME'ES DANS L'ALLIANCE

La raison pour laquelle les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance plutôt que de combattre ses armées jusqu'à l'extermination totale reste un mystère. Personne, parmi les guerriers ayant participé aux guerres de Palamok, n'aurait pu penser qu'une entente pourrait naître d'autant de violence et de morts, mais pourtant cela est arrivé : du jour au lendemain, les yanme'es ont tous cessé d'attaquer les forces de l'Alliance, ce qui prouve encore qu'il existe un niveau de conscience collective s'étendant au-delà des simples limites de leur ruche d'appartenance. Il a fallu longtemps avant de parvenir à débattre avec eux, non seulement en raison de leur mode de communication olfactif mais surtout de par le fait qu'ils refusaient fermement à ce que quiconque approche de leurs reines, les discussions se faisant alors par messagers interposés. Finalement, les yanme'es ont accepté de rejoindre l'Alliance, offrant une contribution militaire sous forme de soldats en échange de technologies et d'un accord de non-agressions dont les termes sont restés malheureusement très flous.

Etant donné que le mode de communication des yanme'es est basé sur l'odorat plutôt que sur le son, il leur est impossible de communiquer directement avec d'autres races de l'Alliance, ce qui rend leur utilisation assez compliquées que ce soit pour le combat ou pour des tâches d'entretien. Mais les yanme'es parviennent tout de même à saisir un nombre limité de mots issus du Diservos, le langage commun de l'Alliance, afin de comprendre ce qu'on leur dit du moment que ce n'est pas trop compliqué. On pourrait comparer la façon dont un sangheili donne des ordres à un yanme'e avec la façon dont un homme donne des ordres à son chien (sans aspect dégradant, précisons-le), mais à la différence qu'un yanme'e comprend beaucoup plus de mots qu'un chien. Par contre, pour répondre à un membre d'une autre race, il utilisera des gestes simples mais explicites pour indiquer une approbation, un refus ou un besoin d'informations complémentaires.

Chose intéressante, l'Alliance ne recrute pas que des soldats parmi les yanme'es, mais aussi des ouvriers pour entretenir les différentes installations de l'Hégémonie et le matériel qu'elles contiennent. Ils ne sont pas aussi habiles que les huragoks et bon nombre de technologies de pointe échappent encore à leur compréhension, mais ce sont des réparateurs très efficaces sur la plupart des éléments mécaniques et informatiques employés par l'Alliance et c'est pourquoi on en croise en grand nombre dans les sections d'ingénieries de vaisseau ou de stations spatiales, ainsi que dans les complexes industriels des différentes colonies mixtes covenantes.

Les yanme'es employés dans l'Alliance disposent tous de modules de gravité artificielle installés sur les protections de leurs ailes afin de les alléger et ainsi faciliter leur vol. Ces modules leur permettent de se déplacer dans les airs beaucoup plus longtemps qu'avec leur seule force, ce qui fait qu'un yanme'e adulte équipé de ce genre d'appareil peut généralement se déplacer pendant une heure à bonne vitesse avant de devoir s'arrêter pour se reposer lorsque la gravité est aux alentours de 1G. Cela fait d'eux une infanterie volante particulièrement efficace et très appréciée par les officiers de terrain pour harceler l'ennemi. Les yanme'es sont dans le meilleur des cas considérés comme de la chair à canon parfaitement saccharifiable, mais cela ne les gêne en aucun cas étant donné qu'ils agissent pour le bien de leur peuple en remplissant le contrat établi avec l'Alliance et qu'ils ne connaissent pas la peur.



III.1.7. Les keg-yarns

Désignation covenante : keg-yarns
Désignation humaine : écorcheurs
Désignation d'espèce (latin) : *rapax nobilis* (noble oiseau de proie)
Planète d'origine : O'Neayn (anciennement Eayn, puis E'klyn)
Etoile/ Position : Y'Nael / Y'Nael III
Satellites : 1 lune naturelle (Ar'Loed)
Gravité : 0,891 G
Atmosphère : 0,92 atm (N2, CO2, O2)
Température en surface : -15°C à 41°C
Taille moyenne : 2,1 mètres
Poids moyen : 92 kg
Population : 978 millions
Niveau technologique initial : Ère spatiale
Structure sociale : clanique
Régime politique : tribocratie inféodée

Pour les mêmes raisons que les lekgoles, les keg-yarns occupent une position privilégiée parmi les races vassales de l'Alliance en raison de la bravoure dont ils firent preuve en s'opposant au sangheili lorsque ces derniers voulurent les soumettre à leur autorité. Cependant, les keg-yarns forment un peuple qui possède de nombreuses blessures, la première étant d'avoir été forcé à quitter son monde natal pour remplir une tâche qu'il jugeait de la plus haute importance, avant de subir une longue persécution de la part de leurs sombres cousins les kig-yarns. C'est pourquoi leur sens de l'honneur est aussi développé que celui des sangheilis, ce qui explique pourquoi ils possèdent des relations privilégiés avec cette race dans le cadre des activités guerrières de l'Alliance.

PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Contrairement à leurs cousins d'Eayn, les keg-yarns ont conservé leur force physique et leurs réflexes aiguisés du fait de leur refus de dépendre de la technologie pour beaucoup d'aspects de leur vie. Leur habitude de la chasse fait qu'ils utilisent régulièrement leurs aptitudes physiques à leur maximum et leur apprend à élaborer des tactiques de groupe pour abattre des bêtes souvent cinq à dix fois plus grosses qu'eux.

Tout comme chez leurs cousins kig-yarns, les keg-yarns possèdent une vue particulièrement aiguisée avec une légère capacité à voir dans le noir et la pénombre. Leurs autres sens sont également très développés par rapport aux autres races intelligentes connues, particulièrement leur odorat et leur ouïe qu'ils utilisent pour pister leurs proies et se repérer dans leur environnement avec une facilité remarquable. Leur force physique n'en est pas moins en reste, de par les dures activités qu'ils doivent accomplir chaque jour, mais c'est principalement les muscles de leurs jambes qui sont les plus développés. Un keg-yarn adulte est capable de sprinter à une vitesse avoisinant les 50km et de faire des bonds de dix mètres en longueur ou de trois mètres en hauteur, ce qui lui donne un net avantage sur ses proies et adversaires, particulièrement en milieu accidenté grâce à une agilité quasi instinctive.

L'âge d'un keg-yarn peut être estimé par simple observation de son plumage, et en particulier les plumes de leur crête qui sont les premières à accomplir le changement de couleur indiquant son passage d'une tranche d'âge à une autre. Les nouveau-nés et les jeunes keg-yarns portent des plumes aux couleurs vives, d'abord jaunes, puis orange, puis rouge, et enfin rouge sombre. Lorsque ces plumes deviennent noires, l'individu peut passer le rite de passage à l'âge adulte, qui consiste à tuer seul un animal prédateur dont la nature dépend de la position géographique du clan à la surface d'O'Neayn. Certains affrontent un Kor'keg, un terrible fauve au corps caparaçonné faisant la taille d'un ours, tandis que d'autres font face à un Lep'Oter, sorte d'insecte géant crachant une salive paralysante et aux mandibules grosses comme des lames de sabre-grenade jiralhanae, et d'autres encore doivent vaincre un Ja'Yehan, un grand reptile quadrupède de la taille d'un éléphant et qui attaque avec sa queue hérissée de piquants empoisonnés. D'autres espèces toutes aussi dangereuses font parties de ce rituel qui symbolise la maturité physique d'une keg-yarn. Lorsque celui-ci prend de l'âge, ses plumes commencent à devenir grises, c'est le signe de la vieillesse, et les plus anciens parmi les keg-yarns ont leurs plumes aussi blanches que la neige qui tombe parfois sur les cimes des montagnes d'O'Neayn.

CULTURE KEG-YARN

Malgré les siècles écoulés depuis leur incorporation dans l'Alliance et les nombreuses technologies qu'ils ont reçus en échange de leur tribut régulier en troupe, les keg-yarns sont restés attachés à leur traditions de vie sauvage et de chasse sur les vastes plaines de leur nouvelle planète d'attache, O'Neayn. En quittant leur ancien monde de E'klyn, ils ont en effet emporté avec eux de nombreuses espèces animales qu'ils avaient l'habitude de chasser pour se nourrir tout en veillant à ne jamais risquer la disparition des troupeaux. Ils conservent un profond respect pour la vie sauvage et utilisent la technologie de l'Alliance uniquement pour les tâches qu'ils ne peuvent pas accomplir par eux-mêmes, telles que les communications très longue distance, certaines opérations médicales délicates et, bien évidemment, le voyage spatial. Même l'éclairage de leurs villages ne dépend d'aucune technologie particulière puisque ce sont des torches utilisant de la graisse animale qui sont employées là.

Les keg-yarns sont organisés en de nombreux clans composés chacun de quelques centaines d'individus, car ils considèrent que les grandes concentrations de population tendent à dénaturer la forêt et à faire fuir les animaux qui l'habitent. Ils construisent leurs habitations dans les gigantesques arbres des forêts qui recouvrent la quasi-totalité des forêts d'O'Neayn, les cimes de ces arbres s'élevant généralement à une centaine de mètres au-dessus du sol. Ces maisons faites de bois et d'autres matériaux naturels sont reliées entre elles par des ponts suspendus entièrement en un bois particulièrement solide provenant d'une espèce d'arbre nommés les a'yeor. Ces arbres ne sont pas aussi haut que les a'yales dans lesquelles sont construits les villages keg-yarns, ne faisant qu'une dizaine de mètres au grand maximum, et c'est uniquement en mourant que leur bois obtient sa remarquable résistance par solidification de sa sève. Les keg-yarns surveillent donc régulièrement les quelques spécimens d'a'yeor se trouvant autour de leur village afin de pouvoir les utiliser dès qu'ils meurent après une douzaine d'année de croissance ultra-rapide.

Un clan keg-yarn est organisé autour d'un conseil formé nommé le **Te'Sok** et composé d'un nombre variable d'anciens portant chacun le titre de **Hek'Na**, avec à leur tête le doyen du village qui porte lui le titre de **Hek'To**. Seuls les mâles peuvent faire partie du Te'Sok une fois qu'ils ont atteint un certain âge, mais tous ne deviennent pas hek'na car il faut passer plusieurs épreuves de nature plus ou moins spirituelles permettant de savoir si l'individu est capable de ressentir les « esprits de la forêt ». Cette désignation n'est qu'à moitié superstitieuse, car lorsqu'un hek'to est sur le point de mourir et nomme son successeur, il transmet oralement à celui-ci la vérité sur les esprits de la forêt, qui ne sont qu'un moyen inventé par leurs ancêtres pour convaincre les jeunes générations au sang bouillonnant qu'il faut respecter la forêt. Il est cependant arrivé pour plusieurs clans de perdre leur hek'to si brutalement que cette vérité



est morte avec lui en laissant son successeur dans l'ignorance, ce qui l'empêche donc d'avoir le recul nécessaire pour traiter avec raison certaines affaires concernant la forêt.

Les contacts entre clans sont assez rares depuis que leur peuple s'est installé sur O'Neayn et qu'il n'a donc plus besoin d'être rassemblé pour se protéger de la persécution de leurs cousins kig-yars. Ce n'est que lorsque les vaisseaux de l'Alliance viennent chercher de nouvelles recrues pour l'armée covenant que des membres de différentes tribus se rencontrent sur des lieux de rencontre établis il y a des siècles et dont les positions sont enseignées oralement aux jeunes générations lorsqu'ils apprennent l'histoire de leur peuple. Ces lieux, connus sous le nom d'**O'Veayn**, sont tous situés au milieu de grandes plaines pour faciliter l'utilisation d'ascenseurs gravitationnels par les troupes de l'Alliance. Bien qu'ayant une grande importance dans la tradition keg-yarns, ces lieux ne sont pas interdits et de nombreux jeunes guerriers y vont régulièrement en pèlerinage pour voir à quoi ressemble l'endroit où ils pourront, un jour peut-être, passer le rituel pour rejoindre l'Alliance, ce qui est un immense honneur car il permet de rembourser l'immense dette que le peuple keg-yarn possède envers les sangheilis. Ce rituel, que les keg-yarns nomment l'**Ev'Jaeyn**, se déroule une fois par an et à la même date sur tous les O'Veayn de la planète. Ce jour-là, les dix meilleurs guerriers de chaque clan sont envoyés vers ces lieux sacrés pour être testés par des vétérans keg-yarns ayant combattu de nombreuses années au sein des armées de l'Alliance. Ces vétérans, portant le titre de **Ok'Thar**, reviennent sur leur monde natal spécialement pour sélectionner ceux qui seront dignes de devenir des soldats de l'Alliance.

Ceux pour qui cet honneur est refusé doivent repartir dans une direction au hasard pour rejoindre un clan autre que leur clan d'origine, afin qu'ils puissent y découvrir ce qui leur manque en participant à la vie d'un autre village et revenir tenter de passer l'ev'jaeyn l'année suivante. Ainsi, leur famille ne peut pas savoir s'ils ont échoué ou non, et la famille qui les accueille dans leur nouveau clan ont pour devoir de découvrir comment compléter leur enseignement afin qu'ils soient reçus lors de leur prochaine tentative de devenir soldats. Bien que l'échec au ev'jaeyn soit une expérience lourde de honte, la très grande majorité des prétendants keg-yarns ne rejoignent l'Alliance qu'après avoir été refusé au moins une fois, car les ok'thar ont pour habitude de ne jamais sélectionner un combattant accomplissant le rituel pour la première fois, même s'il présente des aptitudes de combat remarquables. En effet, l'obligation de s'entraîner encore un an dans un autre clan présente deux avantages fondamentaux pour former un bon soldat de l'Alliance : d'abord cela l'oblige à accepter la honte de l'échec et ainsi à gagner en maturité, et ensuite le fait qu'il noue des relations avec un autre clan facilite grandement ses futurs contacts avec les autres races de l'Alliance. Il arrive cependant que, certaines années, en raison d'un besoin important en troupes après d'importantes batailles ayant causées de grandes pertes, cette tradition soit laissée de côté face à la nécessité de l'instant.

LES NOMS KEG-YARNS :

Contrairement aux kig-yars qui ont rejoint l'Alliance sans se battre, la guerre qu'ils menèrent contre les sangheilis fait que les keg-yarns ont gagné le droit de porter un nom de famille avec leur nom personnel. Le plus souvent, un keg-yarn porte le nom de la famille dont il est le descendant, mais certains guerriers de l'Alliance décident de porter le nom de la dernière famille avec qui ils ont vécu avant de réussir le test du Ev'Jaeyn afin de les remercier de leur avoir apporté les enseignements qui leur manquaient pour devenir un véritable combattant.

Tandis que le nom personnel est souvent composé d'une à deux syllabes attachées, comme Zeck, Yegar ou Reyk, le nom de famille est toujours en deux parties rattachées par une apostrophe et dont la prononciation se rapproche généralement d'un mot du langage keg-yar, tels que O'Gleayn, Na'Soel, Jeg'Hotka.

LES GRIFFES SANGLANTE

Le 23^{ème} Honneur du 4^{ème} kyeld du 8^{ème} Âge du Doute (année 1547 du calendrier humain), un keg-yarn du nom de **Jaelg Oyarl** fut le seul survivant d'une escouade d'exécuteurs de l'Inquisition des prophètes envoyée éliminer un chef hérétique du Verdict des Cendres sur Vhyllium. Afin de prouver la réussite de sa mission, il ramena à ses supérieurs la tête du chef hérétique ainsi que l'enregistreur holographique qui était intégré à l'armure d'un sangheili de son escouade et qui prouva que le guerrier keg-yarn avait vaincu cet ennemi en combat singulier. Suite à cette constatation, Jaelg Oyarl fut convoqué devant le Grand Conseil pour décider d'une récompense adaptée à son exploit, mais il répondit qu'il souhaitait continuer de servir l'Inquisition et demanda simplement à recevoir un équipement plus performant pour mieux exterminer les hérétiques. Plusieurs des conseillers qui furent témoins de cette scène rapportèrent que lorsqu'il prononça ces mots, Jaelg avait « *un regard dans lequel semblait brûler le feu des soleils de Sangheilos* », ou « *la passion de corps et d'esprit du combat propre à un vrai frère-guerrier* ». Après un long débat, les conseillers militaires sangheilis décidèrent la création d'un statut spécial ainsi que d'une nouvelle arme de combat pour Jaelg Oyarl et tous les autres membres de sa race qui réaliseraient le même exploit dans le futur.

C'est ainsi que naquirent les Griffes Sanglantes, formées uniquement de keg-yarns ayant vaincu des guerriers sangheilis ennemis dans un combat honorable. Il ne s'agit nullement d'un groupe de combat spécial, mais d'un titre honorifique donné en récompense pour cet acte de bravoure et les remarquables aptitudes de combat nécessaires pour l'accomplir. Ceux parmi les guerriers keg-yarns qui reçoivent ce titre passent devant un conseil d'officiers supérieurs sangheilis qui servent de témoins pour la nomination et pour la transmission des griffes de plasma, l'arme horripilante de cette classe de combattants.

Le statut de Griffe Sanglante : devenir Griffe Sanglante est un honneur qui apporte avec lui plusieurs privilèges très importants qui attisent à la fois l'envie des autres keg-yarns et la jalousie des autres races. En effet, tout porteur de ce titre est spirituellement considéré comme un sangheili, ce qui signifie en premier lieu que tout sangheili lui doit le même respect qu'à un frère-guerrier. De par ce même statut, une Griffe Sanglante peut également se rendre dans des lieux ou zones normalement interdites aux races vassales, ce qui inclut bien entendu les quartiers sangheilis des colonies mixtes de l'Alliance, mais également les colonies de l'empire sangheili et jusqu'au sol de Sanghelios elle-même.

Mais cela ne s'arrête pas là : s'il le veut, un keg-yarn Griffe Sanglante peut décider de passer un rite dit de **fraternisation** pour être accepté comme un véritable frère-guerrier parmi les sangheilis, et qui constitue en une série d'affrontements contre des maîtres épistes avec des armes d'entraînement. S'il passe cette épreuve avec succès, il pourra ensuite participer aux rites issus de la culture sangheilienne tels que les cérémonies funéraires, les passassions d'armes cérémonielles ou les mariages officiels en tant que témoin, et même choisir un camp dans le cadre des luttes internes dans le pouvoir de Sanghelios et de ses colonies. On peut ici citer l'exemple de Droag No'Layen, qui fut recruté par l'un des membres du conseil des anciens de la ville de Thasane sur Sanghelios pour assassiner un prétendant au titre de Kaidon, et qui accomplit sa mission avec succès mais au prix de sa propre vie. Comme toutes les Griffes Sanglantes ayant accompli le rite de fraternisation, il reçut des funérailles propres à un sangheili de même rang et ses frères-guerriers portèrent son deuil avec le même respect qu'à un véritable fils de Sanghelios.

Les griffes de plasma : toutes les Griffes Sanglantes reçoivent un exemplaire de ces puissantes armes en même temps que leur titre. Il s'agit de gants épousant parfaitement la forme de leurs mains, et qui revêtent chacune des griffes du porteur d'une lame de plasma. Cette lame ne dépasse pas la longueur de la griffe, ce qui donne l'impression que ce sont réellement les griffes elles-mêmes qui sont faites de plasma et donnent alors au porteur une apparence terrifiante sur le champ de bataille. Elles lui permettent de parer ou dévier sans difficulté une épée ou une dague à plasma et de perforer à peu près n'importe quelle protection d'armure avec une redoutable efficacité. Les guerriers possédant de telles armes sont respectés par leurs alliés et craints par leurs ennemis non seulement à cause de leur puissance, mais aussi et surtout en raison de la profonde signification qu'elles portent quant aux capacités de leur propriétaire.

Devenir Griffe Sanglante : pour obtenir ce titre prestigieux ainsi que l'équipement et les honneurs qui vont avec, un keg-yarn doit avoir vaincu seul et de manière honorable un guerrier sangheili ennemi (les différentes loges hérétique possèdent elles aussi cette tradition). Les assassinats ne sont pas acceptés, de même que l'utilisation d'armes de tirs, d'explosifs ou de tout armement improvisé ne pouvant pas être considéré comme une arme de corps à corps.

III.1.8. Les kig-yars

Désignation covenant : kig-yars

Désignation humaine : rapaces

Désignation d'espèce (latin) : Perosus latrunculu (« brigand haineux »)

Planète d'origine : Eayn

Etoile/ Position : Y'Deio / principal satellite de Y'Deio III

Satellites : n/a

Gravité : 0,875 G

Atmosphère : 0,9 atm (N2, CO2, O2)

Température en surface : -18°C à 45°C

Taille moyenne : 1,9 mètre

Poids moyen : 88 kg

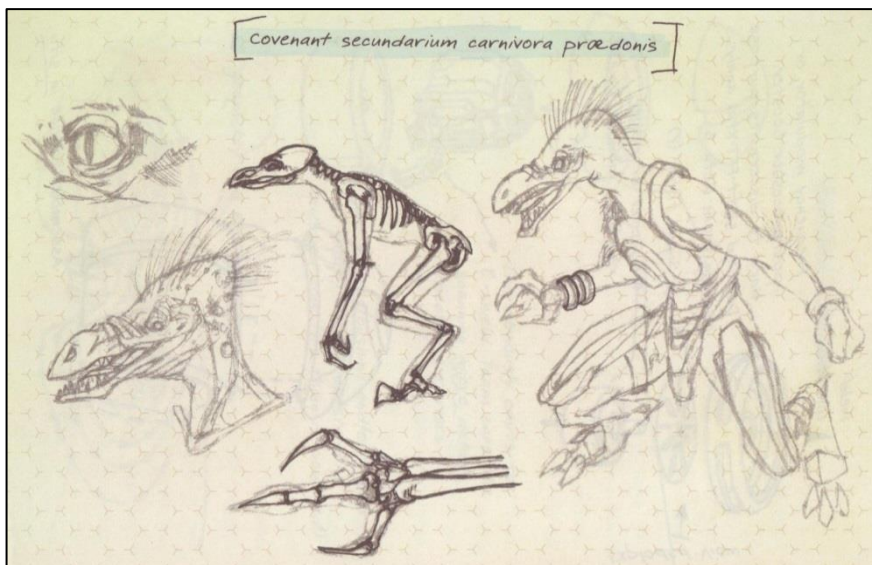
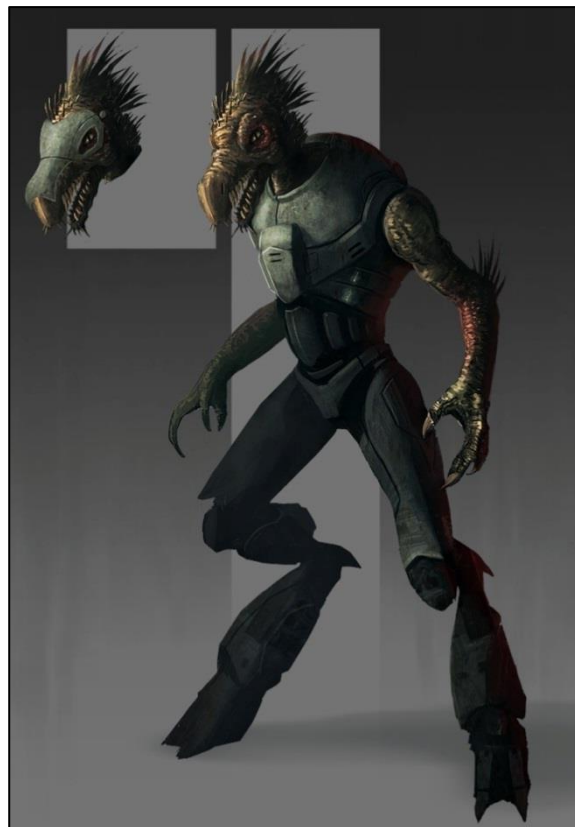
Population : 3,4 milliards

Niveau technologique initial : Ere spatiale

Structure sociale : Egalitarisme foncier/ Ochlocratie

Régime politique : Libéralisme postindustriel inféodé

Autrefois semblables aux keg-yarns, les kig-yars ont suivi un chemin évolutif différent de ces derniers en raison de l'utilisation massive de technologie copiée des reliques forerunners découvertes sur le monde d'E'klyn. Formant une civilisation basée avant tout sur la piraterie et la contrebande en raison d'un mode de pensée ultra-individualiste, ils sont un élément extrêmement instable au sein de l'Alliance covenant qu'ils n'ont rejoint que par peur d'être anéantis. De plus, les soldats kig-yars font souvent l'objet d'une surveillance renforcée de la part des officiers sangheilis à cause de leur tendance à détourner les ressources de l'Alliance pour leurs propres intérêts. Présentant le plus souvent un sale caractère assez facilement irritable, ce peuple ne rate jamais une occasion de persécuter leurs cousins keg-yarns ou les frères unggoy qui leur servent en quelque sorte de souffre-douleur, ce qui leur donne une réputation très sombre et les amène à se retrouver souvent isolés.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

A la naissance, tous les kig-yars sont recouverts d'un léger duvet blanc qui les protège du froid. A partir de la deuxième année de sa vie, ce duvet tombera pour être remplacé par un plumage au niveau du crâne et des avant-bras, mais certains individus développent à la place de simples plaques osseuses sur ces mêmes zones. Le plumage des mâles est beaucoup moins riche que celui des keg-yarns en raison de leur environnement de vie moins rude, mais possède une particularité unique : la couleur des plumes varie en fonction des hormones produites par le corps de l'individu. En temps normale elle est violet-bleu, mais devient rapidement rouge ou orange lorsque le kig-yar est en colère, agressif ou affamé. Du coup, les individus dépourvus de plumes sont beaucoup plus difficiles à jauger sur leur humeur, ce qui leur donne un avantage non négligeable dans les rapports sociaux.

Les kig-yars, tous comme leurs cousins keg-yarns, sont ovipares et naissent donc dans des œufs. Ces derniers font entre trente et quarante centimètres de long et sont relativement résistants en raison d'une

coquille très épaisse au moment de la ponte, mais qui fondera progressivement au cours de la couvaison pour devenir une membrane moins solide que le petit pourra percer. La croissance embryonnaire à l'intérieur de l'œuf dure de 43 à 52 jours, mais il arrive parfois que le nouveau-né ne soit pas assez fort pour briser la coquille lui-même au moment venu. Chez certains clans, les machines couveuses tâtent la résistance de la coquille si celle-ci n'a pas été cassée le jour prévu afin d'aider le petit à sortir, mais la plupart des kig-yars considèrent que les faibles ne doivent pas être aidés de la sorte et qu'on doit les laisser mourir, car s'ils ne peuvent pas éclore tout seuls alors ils ne pourront jamais survivre efficacement dans la société.

Pour des raisons de simplicité, tous les œufs d'un même clan sont généralement entreposés dans des salles d'incubation spécialement dédiées à les maintenir dans les conditions optimales de température pour la croissance des embryons. De ce fait, les enfants ne savent jamais qui est réellement leur parent parmi les adultes de leur clan d'origine, ce qui a deux conséquences très importantes dans la culture kig-yar : d'abord l'individu ne peut jamais profiter de la réputation de ses géniteurs pour gagner rapidement en pouvoir sans l'avoir mérité, et ensuite une fois sa période d'éducation terminée au sein du clan, il se retrouve forcé de ne compter que sur ses propres capacités pour survivre et grandir dans la société.

L'anatomie des kig-yars favorise la course et les sauts, toutefois leur musculature nettement inférieure à celle des keg-yarns ne leur permet que de dépasser très légèrement les standards humains dans ces deux domaines. Leur régression morphologique due à des siècles de dépendance à la technologie des forerunners (très médiocrement reproduite par leurs scientifiques, mais néanmoins efficace) les a rendu plus faibles, plus fragiles, principalement en raison d'une déficience en calcium qui rend leurs os moins résistants. Cette déficience est la conséquence d'un régime alimentaire essentiellement carnivore avec des tendances charognards, voir même cannibales dans des temps de famine. Ils n'ont cependant pas perdu leurs aptitudes sensorielles nettement supérieures à

celles des autres races : leur vue, leur ouïe et leur odorat très développé en font d'excellentes sentinelles et tireurs d'élite dans les troupes de l'Alliance car, contrairement à leurs cousins keg-yarns, les kig-yars sont extrêmement familiers avec les technologies de détection, de communication et avec les armes de tir à longue distance.

CULTURE KIG-YAR

Les kig-yars ne sont pas originaires d'une planète à proprement dit : Eayn est la lune principale Chu'ot, une planète gazeuse qui occupe la troisième position autour de l'étoile Y'Deio. La faible gravité de ce satellite naturel a conduit l'évolution de ces êtres vers une forme relativement fragile par rapport aux autres races connues, mais a grandement facilité leurs recherches dans le domaine du voyage dans l'espace. C'est ainsi que les kig-yars sont devenus un peuple d'explorateurs n'hésitant pas à s'éloigner de leur monde pour chercher des trésors à exploiter, surtout en terme de technologie forerunner. En fait, seul un tiers des membres de cette espèce résidant encore dans ce système solaire voient en Eayn leur maison.

La société kig-yars est difficile à sonder pour des étrangers car il s'agit d'un peuple méfiant, pragmatique et peu enclin à laisser d'autres races se mêler de leurs affaires. En soit, la culture des kigs tourne autour de leur commerce. L'économie est leur religion et, sur ce domaine, ils sont pires que bien des banquiers humains. Leur profit personnel est l'élément le plus important de leur vie, toutefois ils conservent un certain attachement au groupe auquel ils appartiennent, quel qu'il soit, car ils savent que plus le groupe est fort, plus ils en gagneront de prestige eux-mêmes. Ce phénomène fait qu'il est assez difficile pour un étranger de soutirer des informations à un kig-yar, surtout s'il appartient à l'une des trois guildes ancestrales d'Eayn et en particulier la guilde Stakier. Ils défendent leurs secrets avec acharnement si l'on utilise la torture pour les faire parler.

Les kig-yars sont extrêmement individualistes, privilégiant presque toujours leurs intérêts personnels avant ceux de la communauté. Ils sont donc extrêmement efficaces pour trouver le meilleur moyen d'arriver à leurs fins avec le minimum de risques, une logique qui fonctionne très bien au niveau de l'individu mais qui devient rapidement problématique dans le cadre d'une collaboration en groupe. En effet, dès que plusieurs kig-yars sont rassemblés dans un but commun, les ambitions et instincts de préservation de chacun entrent systématiquement en conflit, ce qui rend toute action coordonnée quasiment impossible à réaliser. Pour amener plusieurs kig-yars à collaborer, un chef possède généralement deux options : soit il leur fait comprendre qu'ils risquent pire que la mort s'ils n'obéissent pas à ses ordres, soit il fait appel à leur cupidité en leur faisant miroiter une récompense suffisamment importante. Bien entendu, la première méthode est la moins coûteuse et c'est d'ailleurs celle qui est employée par les officiers sangheilis et jiralhanaes de l'Alliance lorsqu'ils ont des auxiliaires kig-yars sous leurs ordres, mais elle doit être utilisée de façon mesurée pour limiter les risques de mutinerie. Les concepts de domination et de manipulation sont donc très répandus chez les kig-yars et, à ces petits jeux là, ce sont les femelles qui sont les plus douées car tous les postes clés de la hiérarchie kig-yar sont occupés par des femelles.

La raison principale est que les mâles sont généralement plus petits que les femelles, ce qui donne à ces dernières un avantage naturel sur le plan physique pour imposer leur loi. Mais cette différence de taille présente une autre conséquence plus vicieuse : en effet, l'instinct de préservation, si fortement présent dans la mentalité kig-yar, inclue également le besoin de reproduction et d'avoir une descendance la plus parfaite possible. En raison de leur taille légèrement plus importante, ce sont les femelles qui choisissent leurs partenaires en appliquant une sélection extrêmement stricte qui force les mâles de leur entourage à respecter leur autorité tout en faisant montre de leurs qualités. De tous les peuples covenants, les kig-yars sont certainement ceux qui pratiquent le plus l'eugénisme, ce qui explique en partie le fait que leur apparence s'est si rapidement éloignée de celle de leurs cousins keg-yarns.

Concernant l'économie kig-yar, elle est basée sur un égalitarisme foncier qui autorise n'importe qui à acheter et à vendre n'importe quoi, y compris des êtres vivants des différentes races covenantes. Il n'est pas rare de voir des kig-yars faire commerce avec des humains, le plus souvent des rebelles auxquels ils revendent du matériel militaire volé à l'Alliance ou de l'équipement de très mauvaise facture qui reste cependant supérieur aux objets humains sur le plan matériel. Nul doute que les kig-yars se gardent toujours les meilleurs morceaux de leurs rapines, les expédiant vers leur monde natal d'Eayn pour aider au développement économique de leur civilisation. La masse de matériel qui disparaît régulièrement des stocks de l'Alliance est beaucoup trop importante pour ne pas être remarquée, cependant il semblerait que les autorités sangheilis aient accepté de fermer les yeux sur ces activités tant qu'elles demeurent dans des proportions raisonnables. L'équipement perdu est alors considéré comme un paiement pour les services rendus à l'Alliance par les kig-yars, ces derniers ayant un statut plus proche du mercenaire que du véritable soldat.

Au sein de l'Alliance, techniquement, les kig-yars sont au même niveau que les unggoyos sur l'échelle sociale et militaire. Mais la réalité est que les kig-yars sont délibérément cruels envers les unggoyos afin d'assurer par eux-mêmes leur supériorité hiérarchique à ce niveau et ainsi échapper à la honte de se trouver au plus bas de la hiérarchie. En dehors des sévices physiques et verbaux que subissent donc constamment les unggoyos de la part des kig-yars, ces derniers les utilisent également comme bouc-émissaires pour expliquer la disparition du matériel qu'ils parviennent à voler à l'Alliance.



LES GUILDES KIG-YARS

En raison de la nature profondément égocentrique de tout kig-yar, la société d'Eayn est basée sur une ochlocratie, c'est-à-dire une forme de gouvernement dans lequel la masse a tous les pouvoirs et peut imposer tous ses désirs. Concrètement, cela est présenté par une Assemblée qui n'a strictement aucune autorité, et dont le rôle se limite à recevoir et analyser les demandes de la population. N'importe qui peut proposer la mise en place d'une nouvelle loi, d'un nouveau projet, d'un nouveau financement, en faisant une demande auprès de l'Assemblée qui organise ensuite un vote de toute la population. Dans la théorie, ce système pourrait éventuellement permettre un fonctionnement plus ou moins correct de la société à certains niveaux, mais la mentalité kig-yar fait que chaque vote se transforme en lutte d'influence entre les différentes organisations directement impliquées, les plus importantes d'entre elles étant les guildes.

Les guildes sont des organisations presque aussi anciennes que la civilisation kig-yar elle-même. Il en existe trois en tout. Elles sont parfaitement officielles et reconnues par l'Assemblée d'Eayn, mais opèrent très largement dans l'ombre et en-dehors des lois pour leurs propres intérêts tout en se livrant une guerre sans merci. Cette guerre prend de nombreuses formes : militaire, bien entendue, mais aussi économique, législative et médiatique. En réalité, les trois guildes sont parfaitement dépendantes entre elles et aucune ne pourrait survivre sans les deux autres, mais l'orgueil de leurs dirigeants les pousse à se croire capables de diriger la société kig-yar toute entière.

Ces guildes entretiennent chacune un très grand nombre de combattants pour des raisons très différentes, et ces troupes sont donc considérées plus ou moins comme des forces militaires car la société kig-yar ne possède aucune armée globale à proprement parler. Chaque guilde est unique au niveau de sa structure hiérarchique, de ses techniques de recrutement, de ses modes opératoires et de son rôle dans la société.

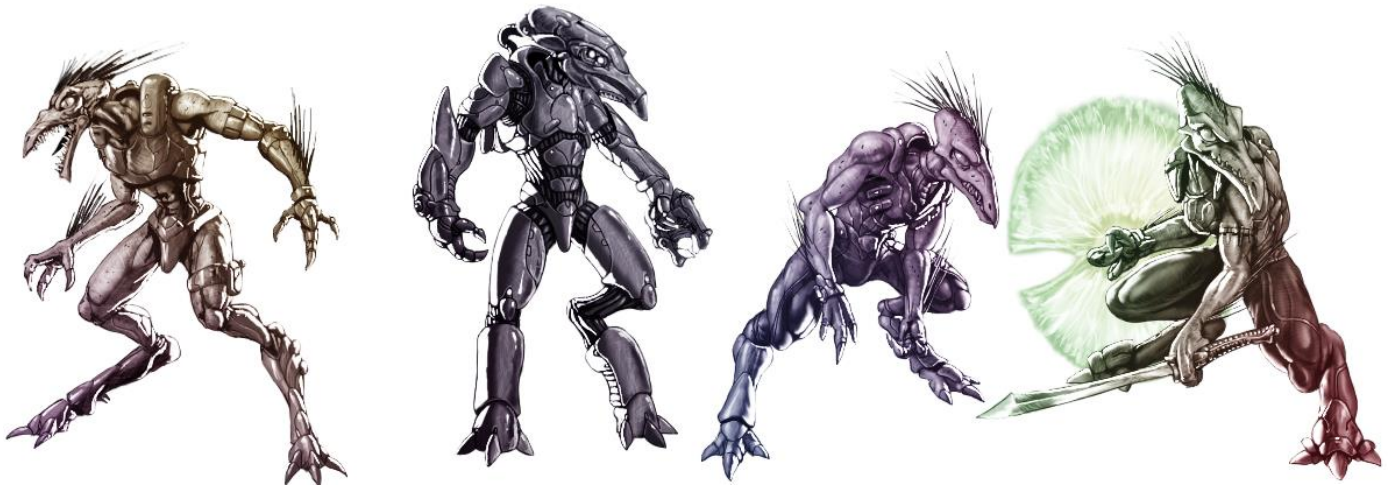
Tierko, la guilde des marchands :

Sans doute la plus modeste et la plus « honnête » des trois guildes, Tierko est néanmoins la plus stable de toute car son pouvoir est basé sur les échanges commerciaux qui existeront aussi longtemps que la société kig-yar elle-même. Son influence autrefois limité a été démultiplié lors de l'intégration du peuple kig-yar dans l'Alliance, car cela lui a ouvert de nouveaux marchés extrêmement lucratifs avec les autres races covenantes pour importer de grandes richesses et se débarrasser de marchandises invendables même au plus crédule des kig-yars. Elle constitue le pôle économique de la société, celui qui accumule le plus d'argent et d'objets précieux.

Organisation : la guilde de Tierko est organisée autour des **maîtres marchands** dont le nombre varie selon les richesses accumulées par chaque individu. En effet, le rang porté par chaque membre de cette guilde dépend uniquement de la quantité d'argent qu'il possède sur l'instant présent, ce qui fait qu'il est en théorie parfaitement possible pour n'importe quel kig-yar d'obtenir le titre de maître marchand, mais aussi qu'il peut perdre ce titre très facilement. Le plus grand nombre de maîtres marchands enregistré dans l'histoire de la guilde fut de trois cent quarante-six durant le 7^{ème} Âge de la Réclamation. En-dessous des maîtres marchands se trouvent une succession de rangs obtenus eux aussi par l'accumulation de richesses : au plus bas se trouvent les **receleurs**, puis ensuite les **négociants**, les **marchands** et les **grands marchands**. Ces titres sont purement symboliques et n'apportent aucune autorité sur les membres de grade inférieur, car seuls les maîtres marchands peuvent prendre des décisions quant à la gestion des ressources de la guilde et aux actions politiques à soutenir ou combattre. Chaque membre de la guilde peut recruter autant de gardes du corps et miliciens qu'il le désire, mais ces derniers ne seront jamais considérés comme appartenant à Tierko.

Recrutement : Tierko est la guilde la plus accessible, car ses écoles sont présentes non seulement sur Eayn mais aussi sur les différentes colonies mixtes de l'Alliance de façon parfaitement officielle et avec l'autorisation de l'administration san'shyuum. N'importe quel kig-yar peut rejoindre l'une de ces écoles pour y apprendre l'art du commerce : la négociation, l'évaluation d'une marchandise, l'instauration de prêts et toutes les manipulations financières leur permettant de gagner de l'argent.

Activités : officiellement, les affaires de la guilde des marchands sont parfaitement légales et respectent les lois instaurées par le ministère de la Pondérance de l'Alliance (voir [chapitre III.3.5](#)). Mais derrière cette apparente innocence se trouve un large éventail de contrebande, de marcher noir et de trafic d'objets interdits. La plupart des marchands compétents disposent toujours de quelques articles précieux qu'il est prêt à revendre extrêmement cher à toute personne intéressée, ces articles pouvant être des substances illicites, des technologies antiques des différents peuples covenantes, voire parfois des technologies humaines ou même, plus rare, des reliques forerunners collectées par des pirates.



Stakier, la guilde des espions :

Il s'agit de la plus mystérieuse et la plus impénétrable des guildes, car elle mène sa guerre sur le terrain de l'information et de la désinformation. Ses agents ne sont jamais jugés dignes de confiance car ils peuvent aussi bien vous donner un tuyau qui vous rapportera des sommes colossales que vous envoyer vers une mort assurée, car tout dépend entièrement de si c'est votre réussite ou votre perte qui leur rapportera le plus. Mais en dépit de cette sombre réputation, de nombreuses personnes font appel à leurs services dans l'espoir de faire partie des chanceux qui obtiendront gloire et richesse. La réputation de la guilde de Stakier est d'être partout, de tout entendre et de tout savoir. Beaucoup d'inquisiteurs de l'Alliance ont tenté d'infiltrer ses rangs en recrutant plusieurs de ses agents, mais tous ceux qui pensaient y être parvenu ont connu une fin tragique ou sont subitement devenus des hérétiques. La guilde de Stakier constitue le pôle informatif de la société, et rares sont les affaires qui peuvent se dérouler sans leur consentement, que celui-ci soit direct ou indirect, officiel ou secret.

Organisation : Les dirigeantes de cette guilde sont nommées les **ordonnatrices**. Ce sont des expertes stratèges et des manipulatrices inégalées qui savent faire jouer les rouages de la société à leur avantage pour en retirer le maximum de profit. Un grand nombre de rumeurs courent à leur sujet car aucune personne étrangère à la guilde ne connaît leur véritable identité ni leur nombre exact, et nombreux sont les kig-yars à penser que les ordonnatrices sont les véritables gouvernantes d'Eayn. Mais leur influence réelle n'est pas aussi forte, et elles doivent continuellement lutter contre les deux autres guildes dans le cadre de multiples affaires économiques ou politiques. Chaque ordnatrice possède un nombre extrêmement limité d'**intermédiaires**, des individus de confiance qui transmettent leurs ordres au reste des membres de la guilde, ces derniers étant organisés en cellules composées chacune d'un **coordinateur** et d'une dizaine d'agents pouvant porter deux grades différents : **informateur** ou **Espion**. Étrangement pour des kig-yars, la guilde de Stakier est celle où règne la plus grande confiance entre ses membres, principalement en raison de leur éducation commune si particulière, aussi c'est en faisant preuve de son dévouement à la cause de la guilde qu'un individu peut espérer monter en grade.

Recrutement : tous les agents de la guilde de Stakier sont recrutés de manière totalement illégale, kidnappés à la naissance ou alors qu'ils sont encore dans leur œuf pour être formés dès le plus jeune âge dans les arts de la furtivité, de la manipulation et de la confusion. Tous ne réussissent pas forcément les tests pour devenir agent, qu'ils doivent passer à l'âge de quatorze ans sous la forme d'un premier contrat de faible importance pour la guilde, et ceux qui échouent sont donnés en pâture à leurs confrères car Stakier n'a que faire des faibles.

Activités : toute la puissance de cette guilde est basée sur l'information, et c'est pourquoi ses agents sont constamment chargés de collecter des renseignements sur tout et sur tout le monde. Partout où les kig-yars sont autorisés à se rendre, la probabilité qu'un agent de Stakier soit dissimulé parmi la population est quasi certaine afin de surveiller les agissements locaux. L'immense savoir collecté par les agents est alors rapporté aux ordonnatrices qui décident alors de la meilleure manière d'en tirer profit. Pour comprendre leurs agissements, il est important de savoir que la nature de ce profit n'est pas toujours financier ou même matériel, car le véritable pouvoir ne vient pas forcément de la richesse. Les ordonnatrices négocient souvent, au travers de leurs intermédiaires, des contrats spéciaux avec certains individus dont elles souhaitent obtenir quelque chose de précis. Souvent, il s'agit d'information, mais cela peut aussi être une promesse de rendre un service particulier à la guilde à un moment précis, et tout kig-yar bien éduqué sait qu'il vaut mieux éviter de rompre une promesse faite à Stakier...

Tramkel, la guilde des pirates :

La guilde de Tramkel a toujours été la plus populaire de toutes car elle représente l'idéal de tout jeune kig-yar plein d'ambition : le pirate libre et sans attache qui part à l'aventure pour rapporter des trésors de technologie qu'il revend à prix d'or (à des marchands qui revendront ces trésors encore plus cher). La vérité est cependant beaucoup moins reluisante, car les conditions sont particulièrement dures et les risques du métier infiniment plus grands que ceux des deux autres guildes. Ses vastes effectifs d'aventuriers sont constamment à la recherche d'un butin à voler, d'un vaisseau à aborder ou d'une installation à piller, et beaucoup d'entre eux meurent durant leurs missions. De plus, il n'est pas rare que deux équipages de pirates ne s'affrontent, que ce soit pour savoir qui ramassera le butin ou en raison de fortes rivalités internes, ce qui augmente d'autant plus le taux de mortalité au sein de la profession. Ce n'est que grâce à la popularité de l'image du pirate kig-yar que la guilde de Tramkel existe encore aujourd'hui.

Organisation : le sommet de l'organisation de cette guilde est occupé par sept **seigneurs pirates**. Originellement, ces seigneurs étaient des individus mâles, mais cela fait maintenant des millénaires que ces places sont tenues exclusivement par des femelles. Chaque seigneur pirate possède chacune un « territoire » plus ou moins clairement délimité à l'intérieur du domaine spatial de l'Alliance. Bien entendu, d'un point de vue purement administratif ce territoire ne leur appartient pas, mais tous ceux qui voyagent régulièrement entre les colonies covenantes savent que les seigneurs pirates considèrent clairement certaines portions de l'espace comme leur territoire propre. L'espace en-dehors de ce domaine est désignée comme « zone libre », c'est-à-dire qu'il n'appartient à aucun seigneur pirate en particulier et que chacun d'entre eux peut agir à sa guise pour collecter les richesses qui s'y trouvent, y compris en attaquant les équipages d'autres seigneurs pirates s'il le juge nécessaire. L'espace sangheili est le seul à être épargné par la piraterie kig-yar, cela pour des raisons évidentes. Chaque seigneur pirate règne sur une flotte dont le nombre de vaisseaux dépend directement de ses moyens financiers, ce qui fait varier leurs effectifs entre quelques dizaines et quelques centaines de bâtiment selon la réussite de leurs affaires. Chaque vaisseau est commandé par un **capitaine pirate** qui a sous ses ordres un certain nombre de membres d'équipage portant d'abord le grade de **blanc-bec**, puis de **matelot**, et enfin de **pirate**. Ces individus rassemblant nombre des pires racailles covenantes, il n'est pas rare que des mutineries éclatent et qu'un capitaine soit tué par ses subordonnés avant que l'un d'eux prenne sa place. En revanche, cela fait très longtemps qu'aucun seigneur pirate n'a été évincé de cette manière, car pour cela il est nécessaire qu'un nombre suffisant de ses capitaines s'unissent contre lui, ce qui est extrêmement difficile étant donné la nature très orgueilleuse des kig-yars.

Recrutement : en théorie, n'importe quel capitaine pirate peut recruter autant de membres d'équipage qu'il le souhaite du moment qu'il arrive à continuer de rapporter systématiquement un quart de ses butins au seigneur pirate dont il dépend. Tous les équipages sont financièrement indépendants et ne reçoivent strictement aucun soutien direct de la guilde. Le vaisseau sur lequel ils opèrent ne leur appartient pas et ils doivent faire tout leur possible pour le garder en état, ce qui explique que beaucoup d'équipages pirates préfèrent périr avec leur vaisseau plutôt que se retrouver dans la dette de leur seigneur. Les nouveaux membres d'équipage ne reçoivent aucune formation et doivent apprendre le métier de flibustier sur le tas, et c'est pourquoi les capitaines pirates font généralement en sorte de ne pas recruter n'importe qui.

Activités : la piraterie regroupe bon nombre d'activités illégales, du moins aux yeux des autorités de l'Alliance. La première d'entre elle est l'abordage et la capture de vaisseaux civils, de préférences des transporteurs marchands, ce qui requiert généralement une bonne puissance de feu car très peu de vaisseaux covenantes voyagent sans un minimum d'escorte armée. L'autre principale activité lucrative des pirates est d'effectuer des raids contre certaines installations terrestres isolées et peu défendues avant de les piller. Ils accomplissent également beaucoup de contrebande pour le compte des marchands de la guilde Tierko, utilisant leur savoir-faire hors-pair pour contourner les mesures de sécurité de l'Alliance et les contrôles de marchandise. Les équipages manquant cruellement de travail se tournent parfois vers la guilde de Stakier pour y quémander des informations utiles pouvant les mener vers un quelconque trésor, mais tous savent bien que c'est à leurs risques et périls.



LES NOMS KIG-YARS

Les sangheilis ne permettent pas aux kig-yars de porter plus d'un nom car ils les considèrent comme indignes de cet honneur, c'est pourquoi ils sont appelés très simplement par des désignations basiques composées d'une ou deux syllabes seulement comme **Zhar**, **Bok** ou **Yeg**. Mais ce n'est que leur désignation publique dans leurs relations avec d'autres races covenantes, car chaque kig-yar possède un nom beaucoup plus complexe qu'il n'utilise que lorsqu'il s'entretient en privé avec d'autres membres de son espèce. Ce nom suit une série de règles bien particulières afin qu'il soit le reflet de la personnalité et du rang de l'individu.

Un nom kig-yar complet est composé de un à quatre noms selon l'âge de l'individu, et qui correspondent pour la plupart soit à une qualité soit à une fonction à l'intérieur d'une guilde ou de toute autre organisation. La grande majorité des kig-yars portent 4 noms mais se présentent rarement en détaillant leur nom complet à moins de chercher à nouer une relation proche avec leur interlocuteur, pour une raison ou pour une autre. En effet, comme nous allons le voir en détail plus bas, le nom complet d'un kig-yar est une véritable mine d'information sur leur porteur et c'est pourquoi il n'est consigné nulle part dans sa totalité car cela donne un grand pouvoir sur la personne concernée. Cela a pour conséquence que chaque individu lutte continuellement pour être reconnu par le plus grand nombre de personnes avec seulement un ou deux de ses noms, donc en étant le plus célèbre parmi tous ceux qui portent des noms identiques. Une autre conséquence non négligeable est que beaucoup d'imposteurs profitent des réputations avantageuses pour se faire de l'argent sur le dos des autres. La guilde des espions de Stakier est spécialiste dans le commerce de nom et de réputation, ses agents vendant aux plus offrants les noms complets des kig-yars les plus célèbres, mais parfois sans préciser à leurs clients qu'il s'agit de noms d'hors-la-loi, d'hérétiques ou même de personnes décédées depuis des siècles.

Voyons maintenant la nature et le fonctionnement des différents noms formant le nom complet d'un kig-yar :

1. Le nom de fonction : ce nom correspond au rôle ou au grade que possède l'individu, et c'est donc l'un des noms qui est le plus souvent utilisé dans la plupart des conversations, ce qui explique qu'il soit placé au début du nom complet. Les agents de Stakier portent systématiquement un faux nom de fonction qu'ils utilisent pour dissimuler leur appartenance à la guilde des espions et collecter des renseignements sans éveiller les soupçons. Etant donné qu'il s'agit du nom le plus connu des autres kig-yars, c'est également le nom qui a le moins d'importance.

Voici ci-dessous la liste des noms de fonction utilisés dans les trois guildes kig-yars ainsi que quelques-uns des plus fréquents pour les individus n'appartenant à aucune guilde :

Guilde	Echelon	Fonction	Traduction kig-yar	Nom de fonction associé
Tierko, la guilde des marchands	1	Receleur	Lotna	Lot
	2	Négociant	Ygurnov	Ygu
	3	Marchand	Tierko	Tierk
	4	Grand marchand	Tiarken	Tiark
	5	Maître marchand	Otiarksy	Otiark
Tramkel, la guilde des pirates	1	Blanc-bec	Rovyaeg	Rov
	2	Matelot	Omergyeg	Omer
	3	Pirate	Kiarke	Kiar
	4	Capitaine pirate	Churkrar	Chur
	5	Seigneur pirate	Charak	Char
Stakier, la guilde des espions	1	Informateur	Erkolst	Erk
	2	Espion	Xeylayn	Xeyl
	3	Coordinateur	Idjennek	Idjen
	4	Intermédiaire	Veyannos	Veyan
	5	Ordinatrice	Yordan	Yord
Hors-guilde		Garde du corps	Kloskeyarn	Klosk
		Milicien	Uxogvan	Uxog
		Membre de l'Assemblée	Oeldeyn	Oeld
		Soldat de l'Alliance	Tyegvorn	Tyeg
		Médecin	Doylues	Doyl
		Artisan	Vulnayos	Vulna
		Voleur	Eyolximn	Eyol

2. Le nom de naissance : Le premier nom qu'un kig-yar reçoit est son nom de naissance, mais c'est cependant le nom qui changera le plus souvent au cours de sa vie selon qu'il a besoin de se faire une nouvelle identité. Afin de faciliter leurs relations avec les autres races covenantes, les noms de naissance donnés aux nouveau-nés kig-yars correspondent aux exigences des sangheilis et sont donc très courts avec généralement une seule syllabe, rarement deux syllabes et jamais plus de deux. C'est donc ce nom-ci qui apparaît sur les fiches d'identification de l'Alliance.

3. Le nom de personnalité : ce nom correspond toujours à une qualité ou un défaut que la personne a démontré dans le cadre de ses relations avec son entourage. Il cristallise donc le trait principal de l'individu et le définit par ce seul trait en faisant abstraction de toutes les autres particularités qu'il pourrait avoir. Ce nom est particulièrement difficile à changer pour la simple et bonne raison qu'il est donné par les autres et non pas l'individu lui-même. Au départ il lui est donné par les anciens du clan auquel il appartient, puis au fil de sa vie ce seront les personnes qu'il rencontrera qui pourront soit continuer d'utiliser ce nom soit le changer en fonction de ce qu'ils auront observé dans son comportement. C'est en quelque sorte l'équivalent de sa réputation. Voici quelques exemples de noms de personnalité : **Tar** = malin, **Rem** = stupide, **Dot** = méchant, **Rak** = endurant, **Lim** = discret.

4. Le nom de clan : Afin de savoir de quelle région ou de quelle sous-culture kig-yar est originaire un individu, celui-ci reçoit à la naissance un nom de clan. Il ne s'agit pas du nom complet du clan en question, mais d'une abréviation comme par exemple **Goken** pour le clan Gokentar, **Satrak** pour les membres du clan Satrakier ou **Satier** pour ceux du clan Satierko. Tout comme le nom de naissance, il arrive fréquemment qu'un kig-yar change de nom de clan mais cela est plus délicat, car les clans sont très vigilants pour repérer et dénoncer ceux qui se désignent faussement comme faisant partie de leur communauté afin de préserver leur réputation.

Les différents noms d'un kig-yars, lorsqu'ils sont mis bout à bout, sont reliés par des apostrophes et prononcés d'une seule traite. Comme exemples, nous prendrons deux noms : **Stak'Tar'Yat'Gok** et **Trak'Rem'Erk'Strak**.

Nom Complet	Stak'Tar'Yat'Gok	Kiar'Rem'Erk'Strak
Nom de fonction	Stak de Stakier qui veut dire espion	Kiar de Kiarke qui veut dire pirate
Nom personnel	Yat	Erk
Nom de personnalité	Tar qui réfère à la qualité malin	Rem qui réfère au défaut stupide
Nom de clan	Gok est le diminutif du clan Gokentar.	Strak est le diminutif du clan Satrakier

III.1.9. Les kerns

Désignation covenante : kerns

Désignation humaine : charognards

Désignation d'espèce (latin) : aucune

Planète d'origine : aucune

Taille moyenne : 1,9 mètre

Poids moyen : 93 kg

Population : inconnue, probablement quelques milliers seulement

Structure sociale : aucune

Régime politique : aucune

Bien que les peuples keg-yarns et kig-yars se soient génétiquement différenciés durant des siècles d'existences séparées, ils sont restés compatibles sur le plan de la reproduction. Et même si la haine qui existe entre eux limite grandement la possibilité de couples mixtes, les viols sont une coutume suffisamment ancrée dans leurs deux cultures pour qu'ils surviennent régulièrement lors de raids, d'abordages de vaisseaux et d'autres actions criminelles diverses. De ces unions contre-natures naissent des enfants hybrides que les keg-yarns et kig-yars ont dissimulé à l'Alliance aussi longtemps que possible, ne souhaitant pas voir les sangheils intervenir à nouveau dans leurs affaires. Car en dépit de leurs origines souvent douloureuses, ceux que l'on désigne comme les kerns ne sont pas tués à la naissance mais élevés de façon privilégiée en raison des remarquables qualités qu'ils possèdent.

Depuis que l'Alliance a découvert leur existence en 2372, ses armées provoquent autant de conceptions forcées de kerns que possible en employant différents moyens, depuis la simple propagande intellectuelle à la rétribution monétaire en passant par l'utilisation de forçats des colonies pénitenciaires (cf. chap. III.4.8). Leur nombre ne cesse donc d'augmenter malgré le fait que cette race hybride soit également totalement stérile.



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

Techniquement, un kern peut être engendré par une femelle keg-yarn ou kig-yar à partir du moment où les deux parents sont d'espèces différentes, cependant on recense beaucoup plus de cas de kerns nés de mère kig-yars que l'inverse. Cette disparité s'explique par le fait que la grande majorité de ces naissances sont le résultat d'un viol, dont l'acte est beaucoup plus présent dans la culture kig-yar, et que contrairement aux humains ce sont les mâles qui sont violés le plus souvent puisqu'ils sont en général de plus petite taille que les femelles. Mais quelle que soit la nature des parents ou la raison de leur union, les kerns sont toujours protégés presque davantage que les enfants « naturels », que ce soit par intérêt, par lien familial ou par symbolisme émotionnel. Car en ce qui concerne les mères kig-yars, elles sont non seulement très désireuses de voir leur clan recevoir une portée de guerriers kerns pour l'aider à gagner en puissance et en influence, mais comme il est très rare que deux unions mixtes surviennent simultanément dans un même clan elle peut reconnaître ses enfants malgré le mélange des œufs durant la période de couvaison (les œufs de kerns sont parfaitement identiques à ceux de leurs races parentes), ce qui fait qu'elle pourra les favoriser par la suite. En ce qui concerne les keg-yarns, ils sont particulièrement affectueux envers leurs enfants kerns car ces derniers symbolisent parfaitement la persécution que leur peuple a subi avant d'être installé sur O'Neayn.



De la même manière que pour certaines espèces hybrides terrestres comme par exemple le mulet, les kerns sont inféconds quel que soit leur sexe. Cela est dû à de mauvaises interactions génétiques car les chromosomes des espèces parentes sont trop différents pour pouvoir former des gamètes viables (spermatozoïdes et ovules). Plusieurs scientifiques kig-yars motivés par l'appât du gain ont cherché à résoudre ce problème ou à produire artificiellement des kerns par le clonage ou d'autres méthodes peu éthiques, cela afin d'en vendre de larges effectifs aux armées de l'Alliance. Mais ces expériences se sont presque toutes très mal terminées.

Sur le plan physique, les kerns possèdent d'un côté des attributs que l'on peut qualifier d'évolution par rapport à leurs parents keg-yarns et kig-yars, et de l'autre certains attributs qui sont des régressions génétiques. Leur aspect reptilien fait clairement partie de la seconde catégorie, car il renvoie à de très lointains ancêtres des keg-yarns ayant vécu sur Eayn bien avant la guerre civile qui causa le schisme évolutif de leur espèce. Cela leur donne néanmoins des aptitudes de combat accrues avec une force et une endurance nettement supérieure sans affecter leur potentiel intellectuel, mais avec un léger impact négatif sur leurs capacités sensorielles : en effet, l'odorat des kerns est plutôt faible comparé à celui de leurs parents, tandis que leur vue et leur ouïe sont légèrement moins performantes. Leur ossature est nettement plus dense afin de mieux absorber les chocs et leur forte masse musculaire les rend particulièrement dangereux dans les affrontements au corps à corps où ils n'hésitent pas à user de leurs terribles griffes et de leur puissante mâchoire aux dents acérées. Néanmoins, cela leur donne une masse trop grande pour effectuer des bonds aussi prodigieux que les keg-yarns, leurs capacités de mouvement étant approximativement à mi-chemin entre eux et les humains.

Sur le plan cérébral, les kerns tiennent beaucoup plus des kig-yars si l'on en juge par leurs excellentes capacités d'apprentissage et d'adaptation, que ce soit devant des problèmes techniques, des situations stratégiques ou de nouvelles technologies à maîtriser. Particulièrement vifs d'esprits et capables d'un niveau de concentration mental peu égalable par les autres peuples connus, ils ne sont pas faciles à manipuler, excepté par leurs parents car ils présentent un puissant attachement familial qui a également pour conséquence que la personnalité et les valeurs spirituelles d'un kern seront grandement calquées sur celles de ses parents, ou à défaut de ses tuteurs. Par contre, étant donné qu'ils sont presque toujours orientés vers une carrière de combattant afin d'exploiter avant tout leurs aptitudes physiques, très peu d'entre eux ont l'occasion de s'ouvrir à des disciplines scientifiques alors qu'ils pourraient certainement y apporter de grands services.

LES TYPES DE KERNS

La personnalité et la culture d'un kern dépend directement du milieu dans lequel il a grandi et du modèle familial qu'on lui a donné durant sa croissance. De ce fait, on distingue quatre types de kerns selon la nature de ceux qui l'ont élevé :

- Les kerns-yars : cette première catégorie était jusqu'à récemment la plus nombreuse et désigne les kerns qui ont été élevés par des kig-yars, principalement dans le but de devenir de féroces guerriers. Ce sont des individus rusés, violents, et entièrement dévoués au clan dont ils font partie. Ils apprennent très tôt à utiliser une large panoplie de technologies d'armement et peuvent facilement obtenir des postes à responsabilité, mais ne sont jamais autorisés à occuper les fonctions suprêmes de leur clan car ils doivent en rester les serviteurs et non les maîtres. Le plus souvent, ils deviennent des contre-maîtres ou des gardes du corps pour les seigneurs et reines kig-yars afin d'assurer leur emprise sur le reste du clan, n'hésitant pas à faire preuve de cruauté pour faire des exemples.

- Les kerns-yarns : à l'opposé de la première, cette catégorie rassemble les individus élevée par les keg-yarns. En règles générales, même lorsqu'un kern-yarn né hors du monde d'O'Neayn il doit y être amenés le plus tôt possible afin qu'ils grandissent selon les anciennes traditions et apprennent l'art de la chasse. Ainsi, ils deviennent des combattants patients, habiles et respectueux des valeurs de leur peuple. Très appréciés des sangheilis, ils sont considérés comme des keg-yarns à part entière et peuvent accéder à n'importe quel poste dans la société, cependant bon nombre d'entre eux choisissent d'intégrer les armées de l'Alliance pour honorer la dette éternelle de leur peuple envers les sangheilis. De ce fait, ils héritent du statut social de leurs tuteurs keg-yarns et peuvent alors devenir des Griffes Sanglantes de la même manière qu'eux (cf. chap. III.1.7).

- Les nasa-kerns : bien que les d'individus soient extrêmement rares, ils sont pris très au sérieux et fait l'objet de nombreuses histoires exceptionnelles. En effet, ce sont des kerns ayant grandi seuls sans aucun modèle culturel pour se former, le plus souvent parce que leurs parents sont morts alors qu'ils étaient très jeunes ou sur le point d'éclore. On estime que seulement un orphelin sur trois survit jusqu'à l'âge adulte, mais ceux qui y parviennent deviennent des combattants endurcis et indépendants capables d'accomplir de grands faits d'armes. Malheureusement, leur psychologie peut être très variée selon leurs expériences personnelles, ce qui fait qu'on trouve aussi bien parmi des individus très sérieux et fiables que des êtres meurtriers et instables.



- Les tosa-kerns : ce dernier type de kern est assez récent car il concerne une pratique qui a été mise en place par l'Alliance après que cette dernière ait pris conscience de l'existence des kerns. Les capacités remarquables de ces derniers ont attiré l'intérêt des sangheilis qui ont cherché à favoriser la naissance de tels individus par plusieurs moyens : d'abord par des messages de propagande encourageant la mixité entre les peuples kig-yars et keg-yarns, puis des rétributions monétaires pour la naissance de kerns, et enfin l'accouplement forcé de prisonniers sur les colonies pénitenciaires. Ainsi, l'Alliance « fabrique » des super-soldats kerns qui sont entraînés depuis leur plus jeune âge pour devenir des troupes de choc redoutables. Entièrement dévoués à la cause du Grand Voyage, ces kerns possèdent une culture et une psychologie presque identique à celle des sangheilis qui les ont formés, et à ce titre ils peuvent eux aussi devenir des Griffes Sanglantes pour être considérés comme des

frères de bataille à part entière. Les premiers résultats ont été tellement satisfaisants que le Grand Conseil a donné de plus en plus de moyens pour augmenter leur nombre et celui-ci n'a alors cessé de grimper d'année en année.

III.1.10. Les jiralhanaes

Désignation covenante : jiralhanae
Désignation humaine : brute
Désignation d'espèce (latin) : *Servus ferox* (« *esclave sauvage* »)
Planète d'origine : Doisac
Etoile/ Position : Oth Sonin / III
Satellites : Warial, Soirapt, Teash
Gravité : 2,1 G
Atmosphère : 1,3 atm (N₂, O₂, Ar)
Température en surface : -15°C à 52°C
Taille moyenne : 2,8 mètres
Poids moyen : 510 kg
Population : 12,5 milliards
Niveau technologique initial : Ere spatiale
Structure sociale : Meute/ Mâles alpha/ Guerrière/ Patriarcale
Régime politique : Dictature religieuse inféodée

Bien que les jiralhanaes constituent la race covenante la plus récemment intégrée dans l'Alliance covenante, et en dépit de leur grande rivalité avec les sangheils de par leurs différences de culture, ils bénéficient d'un statut plus important que certaines autres races vassales présentes depuis bien plus longtemps dans cette faction. Cela est dû en particulier à leur dévotion quasi absolue envers les paroles des prophètes et à leurs aptitudes guerrières redoutables qui leur valent d'être envoyés au plus fort des combats, à condition toutefois que les officiers sangheils le permettent.

Les jiralhanaes forment, parmi toutes les civilisations constituant l'Alliance, le peuple qui donne le moins d'importance à la technologie, préférant largement compter sur leurs seules prouesses guerrières. Ce mode de pensée est la conséquence d'un cataclysme qui a failli anéantir leur civilisation, celle-ci passant brutalement d'un petit empire colonial interstellaire à une multitude de tribus semi-industrielles. Leur armement aussi primitif qu'efficace reflète d'ailleurs parfaitement cet esprit qui leur commande de d'abord se fier à leur propre force avant de pouvoir se reposer sur des objets. Il en ressort donc des individus puissants, dont la musculature prodigieuse est une conséquence de la forte gravité de leur monde natal, Doisac, sur lequel le peuple jiralhanae est resté divisé en une multitude de communautés portant le nom de « meutes ».



PHYSIOLOGIE ET APTITUDES

La période de croissance du fœtus dans le ventre de la mère dure en général cinq mois, mais l'aspect extérieur de la femelle ne change que très peu et elle n'en est que très légèrement gênée dans l'accomplissement de ses tâches habituelles. Une fois né, l'enfant doit être allaité pendant trois mois avant que son système immunitaire ne soit pleinement constitué et que ses premières dents finissent de grandir, lui permettant ainsi de débiter le régime carnivore qu'il suivra tout le restant de sa vie. À la fin de cette période d'allaitement, les jeunes mâles sont confiés à leur géniteur de manière à développer leur instinct patriarcal, tandis que les jeunes femelles restent sous la garde de leur mère. Cette première séparation renforce l'absence de sentimentalité chez les jiralhanaes qui respectent uniquement la lignée du genre dont ils font partie (mâle ou femelle), les notions de frères n'ayant une importance que parmi les mâles et réciproquement chez les femelles.

Sur le plan sensoriel, les jiralhanaes présentent un odorat très développé qui leur permet de mémoriser l'odeur d'un individu pour ensuite pouvoir le reconnaître quasi instantanément par cette seule information. Ils peuvent donc constituer d'assez bons pisteurs dans des environnements secs et il est très rare qu'ils aient besoin de se présenter plus d'une fois devant un autre de leurs congénères. C'est également par l'odorat que les mâles peuvent savoir si une femelle est en chaleur ou non, et dans le premier cas cela déclenche chez eux une puissante réaction hormonale qui est la cause de nombreuses luttes internes. Pour ce qui est des autres facultés sensorielles, elles sont assez similaires à celles des humains à la seule différence d'une sensibilité tactile plus faible en raison de leur peau plus dure.

La violence est un important facteur dans la formation de la morphologie d'un jiralhanae, car elle développe une partie du cortex cérébral responsable de la libération d'une hormone de croissance, ce qui fait que plus un individu mène de combats, plus il accroît sa taille et sa musculature. C'est pourquoi les affrontements font partie intégrante de



la culture jiralhanae afin de former des travailleurs et des guerriers les plus forts possibles. C'est également la raison pour laquelle il y a très peu d'adultes difformes ou handicapés au sein de cette race, car leur faiblesse physique les rend moins aptes aux combats et limite donc leur croissance, les condamnant à être massacrés rapidement par le reste de la meute lors de combats contre des individus beaucoup plus puissants qu'eux.

Une main jiralhanae possède quatre doigts se terminant par de larges griffes très solides mais peu tranchantes, ne pouvant causer de sérieux dégâts que grâce à la force colossale de l'individu. Leur niveau d'articulation, similaire à celui des humains, pourrait leur offrir une dextérité comparable s'ils n'étaient pas gênés par leur importante musculature limitant les mouvements. De ce fait, les jiralhanaes ne sont pas doués pour les tâches manuelles délicates mais excellent pour tout ce qui demande des gestes puissants et une poigne assurée. Ils sont donc souvent employés dans les installations de métallurgie covenantes.

CULTURE JIRALHANAES

Depuis l'Ere Sombre, le peuple jiralhanae est divisé en une multitude de clans ou « meutes » comme ils préfèrent les appeler. Les interactions entre les différentes meutes étant très limitées pour maintenir le pouvoir des mâles alphas sur leur sujets, les traditions et usages peuvent légèrement varier d'un clan à un autre, cependant les bases générales de cette culture sont encore solidement ancrés dans la mentalité jiralhanae malgré les siècles écoulés et se perpétueront encore certainement pendant très longtemps.



Chef de meute : chaque meute est organisée autour d'un unique individu portant le titre de chef de meute et qui se rapproche assez du concept de mâle alpha observé chez les loups ou les grands singes de la Terre. Cet individu se distingue des autres par l'énorme marteau anti-grav qu'il porte en quasi-permanence et qui indique son titre, lui donnant ainsi le droit de gérer absolument tous les aspects de la vie sociale de sa meute, qui devient alors son petit empire privé. Le chef de meute ne peut être désigné que par une série de duels qui, selon la taille de la meute, peuvent être des duels à mort ou non : les meutes les plus petites ne peuvent se permettre de perdre de valeureux guerriers dans ce genre de rivalité interne, tandis que les clans plus gros laissent les vainqueurs de ces duels tuer leurs adversaires (souvent de manière très théâtrale et aux yeux de tous) pour que leur chef de meute soit craint et respecté par tous. N'importe quel mâle peut défier le chef de sa propre meute, mais il doit le faire publiquement afin que d'autres membres du clan puissent témoigner de sa victoire ou de sa défaite. Il arrive assez souvent que celui qui détrône ainsi un mâle alpha soit son propre fils ou un proche membre de sa famille afin que le pouvoir sur la meute reste détenu par la même lignée mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les combats de succession sont beaucoup plus féroces et violents dans le cas de parricides que lorsque le pouvoir passe d'une lignée à une autre. Dans le cas où plusieurs mâles souhaitent prendre la place du chef de meute, ils doivent d'abord s'affronter entre eux et le vainqueur peut alors prétendre au titre par un duel final. Dans le même ordre d'idée, seul un chef de meute peut défier le chef d'une autre meute pour tenter d'unifier leurs populations ou pour faire cesser une rivalité plus ou moins ancienne.

Les déchus : dans certaines meutes, lors d'un duel entre deux jiralhanaes prétendant au rôle de chef de clan, le vainqueur peut décider de laisser en vie son adversaire mais en le mutilant affreusement de manière aussi handicapante que visible. Ce mâle porte alors le titre de déchu et son statut au sein de la meute s'apparente beaucoup à celui des mâles omégas observés chez certaines espèces de grands signes de la Terre. Cette coutume possède deux effets importants : d'abord elle fournit à la meute un souffre-douleur qui sera dominé par tous les autres individus, mais elle permet aussi à l'actuel chef de meute de montrer à tous ce qu'il en coûte de se mesurer à lui. Le déchu, de par son infirmité, ne peut plus être un guerrier ni accomplir des tâches trop complexes ou délicates, ce qui fait qu'il est rarement très productif et cela justifie donc le fait qu'il soit toujours le dernier dans l'ordre de distribution des ressources de la meute. Néanmoins il est rare qu'un chef de meute laisse mourir de faim son déchu car le bénéfice psychologique que celui-ci apporte reste non négligeable. En

revanche, tout comme il n'existe qu'un seul chef par meute, il ne peut y avoir qu'un seul déchu par meute : lorsqu'un chef de clan est vaincu par un prétendant au titre il peut alors devenir à son tour le déchu de la meute mais, qu'il soit tué ou épargné par son adversaire, le déchu qui lui était associé jusque-là est systématiquement tué par le nouveau chef.

Indicateurs sociaux : lorsque deux jiralhanaes se rencontrent pour la première fois, ils peuvent chacun évaluer instantanément les valeurs martiales et sociales de l'autre grâce à plusieurs indicateurs aussi simples que chargés de signification. Le premier de ces indicateurs est la masse de pilosité faciale qui est de plus en plus importante au fur et à mesure que l'individu gravit les échelons de la société jiralhanae, les simples guerriers étant forcés de se raser régulièrement pour indiquer leur basse condition devant le reste du peuple tandis que les chefs de meutes arborent régulièrement une barbe ou une chevelure assez développée et souvent ornementée. Le second indicateur se présente sous la forme de tatouages tribaux que l'individu porte sur des parties très visibles du corps comme par exemple les avant-bras ou le côté du cou afin de les afficher aux yeux de tous avec fierté. Il existe une multitude de tatouages dont les formes peuvent même varier légèrement d'une meute à une autre, chacun de ces tatouages attestant d'une qualité ou d'un fait d'arme accompli par le guerrier qui le porte. Le nombre de tatouage pouvant être porté par un même individu n'est pas limité, et l'histoire jiralhanae a connu plusieurs chefs de meute dont le corps entier était recouvert de ces tatouages dont la seule vision suffisait à ordonner la crainte et le respect de tous ses sujets.

La gestion des ressources : L'argent n'a pas cours sur Doisac et la monnaie de l'Alliance n'y a absolument aucune valeur. A la place, toutes les ressources d'une meute appartiennent au mâle alpha qui décide comment elles doivent être utilisées et dans quelles mesures, cela afin d'éviter les abus et d'assurer la survie du clan pour les générations à venir. En cas d'extrême nécessité, une meute peut échanger des biens avec une autre meute sous une forme ou sous une autre grâce à des sortes d'émissaires chargés de représenter leur chef. Ces émissaires attestent de leur rôle par un marteau en pierre sculpté nommé le krulmn et qui, à défaut de pouvoir servir comme arme véritable, permet de les identifier comme des représentants du pouvoir de leur meute. En certaines occasions, ce marteau a toutefois été utilisé par des émissaires pour détruire les ressources offertes par un autre clan lorsque ces dernières étaient de mauvaise qualité, ce qui débute généralement une longue et violente rivalité entre meutes.

Répartition des tâches : dans une meute, comme pour presque tous les aspects de leur société, c'est le mâle alpha qui décide du rôle de chacun afin qu'aucune tâche ne soit négligée par ses sujets. Lorsqu'un jeune jiralhanae atteint l'âge de six ans, il passe devant le chef de meute pour que celui-ci lui indique la tâche qu'il remplira jusqu'à ce qu'il devienne adulte ou jusqu'à ce qu'il soit réassigné dans une autre activité. La plupart des jeunes mâles se voient ainsi confiées des tâches simples mais éprouvantes afin de développer leur force et leur endurance au fil des années : la plupart d'entre eux vont travailler dans les mines, mais d'autres peuvent être requis dans la construction ou les usines de métallurgie pour y fabriquer arme et matériel pour leur meute. Ce n'est que lorsqu'ils atteignent l'âge adulte vers seize ans que les mâles jiralhanaes repassent devant leur chef de meute afin que celui-ci éprouve leur force, de manière à savoir si le jeune adulte possède les qualités d'un guerrier ou s'il doit continuer son travail actuel.

Les jeunes femelles, en revanche, sont chacune nommées apprentie d'une femelle adulte en particulier pour en apprendre le métier, qui est le plus souvent de nature artisanale ou agricole. Il est très rare qu'une femelle jiralhanae change de métier au cours de sa vie, ceci n'étant justifié que par la perte inattendue d'un certain nombre d'artisans dans une spécialité donnée. Dans certains cas très particuliers, il est même arrivé qu'une femelle soit nommée guerrière lorsque la meute ne peut pas remplir ses obligations envers l'Alliance avec ses seuls mâles disponibles sans mettre en danger l'avenir du clan.

Les guerriers des clans et de l'Alliance :

Lorsqu'un mâle jiralhanae devient adulte, il doit passer le rite initiatique du **shrulka'am** devant le chef de meute ou, à défaut, l'un de ses représentants directs. Ce rite est très différent d'une meute à une autre et peut aller de la simple épreuve de force contre le chef de clan à l'affrontement en combat singulier contre un guerrier vétéran, mais dans tous les cas le résultat final dépend uniquement de l'appréciation personnelle du chef de clan ou de son représentant. Celui-ci décide si l'individu est digne de devenir un guerrier de la meute ou s'il doit se limiter à un travail « civil ».

Ceux qui sont acceptés en tant que guerriers reçoivent ainsi un tatouage tribal indiquant qu'ils ont passé avec succès le shrulka'am, puis reçoivent le privilège de vivre au sein des baraquements des guerriers de la meute. Là, les recrues sont regroupées par groupes de combat appelés lignées de guerre en raison du lien quasi familial qui se crée peu à peu entre ses différents membres. En effet, une fois qu'un jiralhanae rejoint une lignée de guerre, il n'en sort jamais à moins d'être déchu ou dans certaines conditions particulières si sa lignée fait partie des armées de l'Alliance.

Tous les guerriers jiralhanaes souhaitent par-dessus tout rejoindre les armées de l'Alliance et servir la cause du Grand Voyage, aussi afin de contenter l'ensemble des combattants sous ses ordres, un chef de meute met généralement en place un roulement chronologique entre les différentes lignées de guerre dont il dispose : les plus jeunes lignées restent au sein de la meute pour y être formée, et ce n'est qu'après quelques années qu'ils rejoignent l'Alliance où ils servent pendant un maximum de deux décennies. Au terme de cette durée, les survivants reviennent de façon permanente sur Doisac en tant que vétérans et deviennent les maîtres d'arme des lignées plus récentes.

Durant la période où un guerrier jiralhanae sert dans l'Alliance covenant, il existe plusieurs raisons qui peuvent nécessiter qu'il quitte sa lignée de guerre :

- S'il est choisi pour faire partie des forces spéciales de l'Alliance telles que les forces d'espionnage ou l'Inquisition des prophètes. En fonction des besoins de ces corps d'armée ainsi que des prouesses accomplies par l'individu chez ces forces spéciales, ce transfert peut être temporaire ou permanent.
- S'il est promu à un grade supérieur à celui de capitaine. Il devient alors un officier supérieur commandant plusieurs de larges forces jiralhanaes composées de plusieurs lignées de guerre et peut même éventuellement commander son propre vaisseau militaire. Dans ce genre de promotion, la lignée de guerre du jiralhanae concernée est cependant assez souvent privilégiée pour composer sa garde rapprochée, car le lien qui les unit à leur officier en fait des protecteurs particulièrement féroces.
- S'il est désigné hérétique par l'Inquisition des prophètes. Bien que cela ne soit encore jamais arrivé officiellement, certaines rumeurs font état de jiralhanaes ayant trahi la confiance des prophètes, et ces individus sont alors traqués avec plus de hargne par les simples guerriers jiralhanaes que par les inquisiteurs sangheilis les plus fanatiques.

Procréation : contrairement à la plupart des autres races, les jiralhanaes n'ont aucune notion du mariage ou d'un quelconque attachement sentimental d'un mâle envers une femelle. Dans les meutes les plus petites, les accouplements se font principalement sous l'autorité du chef de meute qui désigne les individus méritant d'avoir une descendance, mais lorsque la population est trop importante il n'est pas rare que des combats s'organisent pour savoir qui de deux mâles aura le droit de s'unir à telle ou telle femelle. Certaines meutes dont les femelles sont réputées pour leur force physique vont jusqu'à laisser ces dernières choisir leur compagnon du moment pour réduire ce genre de « formalités » au strict minimum.

Notion territoriale : bien qu'il existe des meutes jiralhanaes nomades, la très grande majorité est sédentaire avec des villes et villages plus ou moins anciens. Mais au-delà des limites de ses habitations, le territoire d'une meute est rarement défini avec autant de précision que chez les autres races, seuls quelques endroits d'importance tels que les mines ou les champs de culture étant désignés comme la propriété d'une meute en particulier. Ces lieux sont constamment patrouillés par des guerriers qui ont la charge de surveiller les intérêts du clan contre les envahisseurs, les criminels et les déchus. Les terres alentours sont considérées comme de moindre importance et sont alors défendues avec moins de rigueur : il est autorisé pour des étrangers au clan de traverser ces zones ou d'y établir un campement temporaire, généralement placé sous une stricte surveillance, mais en aucun cas les étrangers ne peuvent s'y établir de façon durable.

Guerres civiles : en dépit de la dure leçon enseignée par les événements qui amenèrent à l'Ere Sombre, la nature belliqueuse des jiralhanaes fait que les guerres civiles sont encore loin d'avoir disparues des habitudes de leur peuple. Les raisons de conflit peuvent être multiples : certains chefs de meute présentent l'intention noble de faire un pas de plus vers la réunification de leur peuple tandis que d'autres cherchent uniquement à agrandir leur puissance, d'autres encore exécutent simplement une vengeance personnelle ou perpétuent une rivalité vieille de plusieurs siècles. Ces guerres se limitent parfois à de simples raids contre les mines, les plantations ou les industries d'une meute voisine, mais cela peut parfois escalader jusqu'à la guerre « ethnique » où l'éradication de l'un des deux camps est la seule issue possible. Ce genre de guerre n'est généralement mené qu'entre les meutes primaires, voire parfois entre les meutes majeures lorsqu'elles possèdent suffisamment de ressources et de puissantes forteresses, et force ces mêmes meutes à doubler d'effort et de volonté pour emporter la victoire ou, au moins, maintenir le statu quo. Ainsi, de la même façon que les sangheilis, les conflits internes sont en même temps d'importants gaspillages de ressources et un moteur de progrès pour les jiralhanaes.

SOCIÉTÉ JIRALHANAES

La société jiralhanae est très différente selon que l'on se trouve sur Doisac ou dans le reste du domaine de l'Alliance, la première et la plus importante différence étant l'usage ou non de la monnaie covenant pour l'achat de biens et de services. L'avantage principal est le contrôle de la population civile, car ainsi seuls les guerriers ou anciens guerriers de l'Alliance disposent d'une solde leur permettant de subsister légalement sur d'autres mondes que Doisac. Il est donc particulièrement rare de rencontrer par exemple des femelles ou des enfants en-dehors de leur monde natal, à moins qu'il ne s'agisse de déchus vivants en criminels, pillant et dévorant les faibles ou les malchanceux individus des autres races passant à leur portée.

Sur Doisac, la société jiralhanae est organisée en meutes, chaque meute étant un assemblage de familles rassemblées autour d'un individu **mâle alpha** qui a gagné sa position par la force, généralement en tuant tous ceux qui convoitaient la même situation. La succession du mâle alpha ne se fait pas de père en fils, mais par une succession de combats à mort où le vainqueur devient le nouveau chef de meute. Cependant il existe de nombreux cas de parricides où les fils de chef de meute, ayant hérité de la génétique d'un individu aussi puissant, tuent leur propre père afin de prendre le pouvoir à leur tour. A l'intérieur de ces meutes, seuls les mâles participent au combat et les femelles sont systématiquement écartées des affaires guerrières, bien qu'elles soient parfaitement capables de se défendre si elles se retrouvent devant un danger soudain.

Bien que chaque meute contrôle un territoire bien défini et vie en totale autarcie par rapport aux autres meutes, tous les jiralhanaes sont sous l'autorité tyrannique et sanglante d'un unique guerrier qui porte le titre de **Chef de Guerre**. Il s'agit du guerrier le plus puissant de son peuple, celui qui commande à tous



les chefs de meute et, par conséquent, à tous les jiralhanaes. Il impose son pouvoir par la force et ses ordres sont exécutés plus par peur que par respect. Ce titre peut à tout moment être remis en question par un combat à mort de la même manière que pour les chefs de meute, mais le chef de guerre reste généralement invaincu durant plusieurs décennies avant qu'un autre guerrier suffisamment puissant pour le vaincre apparaisse enfin et prenne sa succession pour initier un nouveau règne de terreur.

Avant d'être découverts par l'Alliance, les jiralhanaes suivaient une longue tradition de culture totémique et animiste qui, d'une certaine manière, les a préparés à adopter la religion des san'shyuums. Leur conversion fut aussi rapide qu'absolue, ce qui fait des jiralhanaes des adeptes inconditionnels vénérant les forerunners avec une ferveur comparable à celle des prophètes eux-mêmes.

A la seule exception des san'shyuums auxquels ils obéissent aveuglément, les jiralhanaes méprisent profondément les autres races de l'Alliance, car ils les considèrent comme faibles et stupides. Ils expriment un dégoût encore plus grand pour les sangheilis dont la notion d'honneur leur semble totalement insensée et qui ne cessent de les traiter comme des êtres inférieurs. Les jiralhanaes envient considérablement les sangheilis pour la position de protecteur des prophètes et de dirigeants absolus des armées de l'Alliance. Un sentiment que les san'shyuums ne manquent pas d'utiliser à leur avantage.

Il existe plusieurs catégories de meutes en fonction de leur taille et que nous décrivons ci-dessous :

Les meutes mineures : constituant la base de leur civilisation, les simples meutes jiralhanaes rassemblent rarement plus de quelques milliers d'individus et ne règnent que sur un territoire très limité. Leur organisation est des plus simples avec un chef à leur tête pour décider de tous les aspects de la vie sociale, de moins tant qu'elles conservent leur liberté devant les meutes plus importantes. La majorité des meutes mineures existant sont de nature nomades et sont tolérées par les clans plus puissants en vertu de traditions ancestrales, mais il subsiste néanmoins quelques meutes mineures installées sur des territoires extrêmement difficiles à conquérir et qui les ont ainsi mis à l'abri des ambitions de leurs voisins.

Les meutes majeures : une meute est considérée comme majeure à partir du moment où elle rassemble au moins une centaine de milliers de jiralhanaes. Leur territoire est par conséquent beaucoup plus vaste et il leur arrive assez fréquemment de chercher à s'étendre au travers de guerres civiles avec leurs voisins. Il s'agit probablement des meutes qui sont le plus souvent en conflit car elles cherchent constamment à augmenter leur influence et leur force pour s'élever au rang des meutes maîtresses, certains chefs de meute majeure se donnant eux-mêmes le titre de seigneur de guerre par anticipation. Toutefois il arrive régulièrement qu'une meute maîtresse lance une attaque préventive contre une meute majeure en pleine expansion afin de la remettre à sa place et ainsi maintenir l'équilibre des forces sur Doisac.

Les meutes maîtresses : fortes de plusieurs millions d'individus, les meutes maîtresses sont les plus grandes structures sociales jiralhanaes existantes. Afin de maintenir le même système patriarcal que dans les autres clans, les meutes maîtresses sont dirigées par un unique chef nommé **seigneur de guerre** en raison de ses redoutables aptitudes martiales, toutefois celui-ci est assisté par un nombre varié de seigneurs de bataille qu'il nomme lui-même au début de son règne. Très souvent, les différents seigneurs de bataille d'une meute maîtresse sont tous des fils du seigneur de guerre, et si ce dernier vient à être vaincu par un membre d'une autre lignée, ils subissent systématiquement le même sort. Ces meutes sont néanmoins très souvent le résultat de la réunion de plusieurs meutes majeures au travers de luttes internes ou de duels entre leurs différents chefs à une certaine époque de l'histoire jiralhanae, ce qui fait que leur population possède souvent des origines variées avec parfois même des coutumes différentes. Ce mélange peut rapidement provoquer de violentes luttes internes et il est déjà arrivé plusieurs fois par le passé qu'un chef de meute parvienne à unifier plusieurs clans pour ensuite voir sa société éclater quelques années plus tard et réduire tous ses efforts à néant. De ce fait, seuls les chefs de guerre les plus impitoyables peuvent garder le contrôle d'un aussi grand nombre d'individus.

Les déchus : en-dehors de cette société se trouvent les déchus, des individus qui se sont rendus coupables de trahison envers leur meute et qui ont échappé au châtiment de leurs guerriers, la seule punition adaptée pour leurs crimes étant la mort. Ces individus vivent à l'écart de la société et sont plus proches des bêtes sauvages que n'importe quel autre jiralhanae, ce qui leur attire la haine mais aussi la crainte de leurs semblables, toutefois même s'il existe quelques rares cas de bandes de déchus attaquant en groupe les territoires mal défendus, la plupart d'entre eux sont solitaires et peuvent alors facilement être mis en fuite ou tués.

Tant qu'ils restent sur Doisac, les déchus ne représentent qu'une menace limitée car le peuple jiralhanae est habitué à leur présence et organise des traques régulières pour les éliminer, toutefois il est arrivé qu'un ou plusieurs déchus parviennent à s'échapper de leur monde natal pour atteindre l'une des nombreuses colonies de l'Alliance. Ils y deviennent alors des prédateurs redoutables chassant la nuit, leurs proies habituelles étant des membres isolés des différentes races vassales covenantes. Ces meurtres passent généralement totalement inaperçus ou sont rapidement ignorés par les races dirigeantes qui ne souhaitent officiellement pas gaspiller leurs ressources pour traquer des dissidents jiralhanaes, aussi arrive-t-il souvent que des lignées de guerre utilisent leur temps disponible en permission pour traquer eux-mêmes un déchu et ainsi laver l'honneur de leur race.

Ce n'est que si un déchu vient à tuer un sangheili que les autorités de l'Alliance mettent en place les moyens d'éliminer cette menace, d'autant qu'une fois qu'un jiralhanae a goûté à la chaire d'un sangheili, il lui est extrêmement difficile d'apprécier toute autre viande. Beaucoup pensent que cela est dû simplement à la rivalité qu'il existe entre ces deux espèces, malgré tout il est important de noter que chez les déchus cela devient une véritable drogue qui les force à tuer beaucoup plus souvent et uniquement des sangheilis. Inutile de dire que lorsqu'un tel prédateur apparaît, tous les moyens sont bons pour le mettre hors d'état de nuire.

NOMS JIRALHANAES :

Chaque jiralhanae porte uniquement un nom personnel qui l'identifie au sein de la meute et dont il n'existe pas de modèle précis. Cela peut aller de Ritul à Maccabeus, de Strab à Gargatum, de Druss à Braktanus, mais il semblerait que les noms courts soient plutôt attribués aux individus de moindre force ou de moindre importance. Les jiralhanaes ne possèdent pas de noms de famille ou de lignée. Cela est dû au fait que le mariage n'existe pas dans cette société où chaque femelle de la meute est libre de choisir son partenaire du moment lorsqu'elle en sent le besoin. Il existe quelques cas particuliers de couples jiralhanaes qui se restent fidèles durant une période suffisamment longue pour permettre la reconnaissance de sa descendance par le père. Dans ces cas précis, l'enfant peut se désigner comme étant le fils d'un jiralhanae en particulier et citer le nom de son père pour s'identifier. Par exemple, nous pouvons citer Gornatus, fils de Daccateus.

III.2. LES RESSOURCES COVENANTES

La civilisation covenante n'est pas basée sur les mêmes standards culturels, scientifiques et religieux que l'humanité, ce qui fait qu'elle présente de très nombreuses différences en termes de ressources. Non seulement leur technologie repose sur des énergies et des matériaux n'ayant pas (encore) leur équivalent dans la société humaine, mais surtout ces peuples n'utilisent pas le même système monétaire que nous et ne disposent pas des mêmes ressources naturelles pour s'alimenter. Cette section a pour but de passer en revue les principales ressources communément rencontrées sur le domaine de l'Alliance.

III.2.1. Matériaux covenants

L'Adamantium :

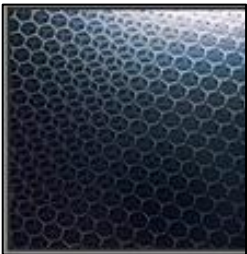
Bien que ce matériau ait déjà été présenté dans le premier volume de cette encyclopédie, il est nécessaire ici de détailler comment l'Alliance covenante parvient à l'utiliser pour ses propres technologies. Le fait est qu'aucune race covenante n'est capable de synthétiser ce métal comme le faisaient les forerunners. Au lieu de cela, ce sont les prophètes san'shyuums qui donnent l'autorisation de le récupérer sur des structures forerunners qui ont entièrement révélé leurs secrets et qui ne sont pas d'une grande importance symbolique. Tout l'adamantium utilisé par l'Alliance faisait donc autrefois partie d'une installation pré-existante avant d'être retravaillé par les lekgolos qui sont la seule race à pouvoir manipuler cette matière. En raison de son poids très important, ses emplois sont limités et en voici les principaux :

- Création de pièces de monnaie (cf. chap. III.3.2)
- Fabrication de boucliers de combat pour les chasseurs lekgolos
- Fabrication de jambes articulées pour les véhicules scarabs (cf. chap. III.9.3)
- Fabrication de chambres fortes et portes blindées (réservé principalement aux institutions militaires et religieuses)

La Blamite :

Découverte en l'an 2137, cette étrange matière cristalline est le résultat de conditions géologiques et climatiques absolument uniques sur un monde ayant connu un cataclysme de nature inconnue il y a plusieurs centaines de millénaires. Il fallut de nombreuses et difficiles recherches pour parvenir à trouver le moyen d'en fabriquer de manière artificielle, et aujourd'hui encore il s'agit d'un procédé jalousement gardé par les armuriers et scientifiques qui ont la chance de maîtriser ce procédé. Car la blamite est la munition universelle qui alimente toutes les armes de type « needler », avec les redoutables effets qu'on lui reconnaît.

Lorsqu'elle est stabilisée sous forme cristalline, la blamite peut être « sculptée » au moyen de champs magnétiques pour former des aiguilles plus ou moins grosses selon le calibre tiré. C'est pourquoi ce type de munition est fourni dans un format standard qui est celui d'un cristal ovoïde pouvant s'insérer dans n'importe quelle arme needler. Le calibrage se fait par la suite en forçant la blamite à passer dans des trous situés sur le dessus de l'arme pour former les fameuses aiguilles qui seront propulsées là encore par une force magnétique. Une fois dans les airs, la blamite est capable de corriger légèrement sa trajectoire, car elle est guidée par le champ magnétique corporel de sa cible du moment que cette dernière est de nature organique. Si une aiguille se plante dans un tissu vivant, l'activité électromagnétique de celui-ci va la rendre de plus en plus instable jusqu'à la faire exploser en millions d'éclats qui vont alors causer des dommages catastrophiques à la victime. Non seulement le risque d'hémorragie interne est très élevé, mais il est pratiquement impossible de retirer tous les éclats autrement qu'en remplaçant toute la partie du corps qui a été touchée. C'est la raison principale pour laquelle les armes needlers sont si redoutées à la fois par les humains et par les covenants.



Le Drenium :

Il s'agit du blindage le plus couramment utilisé par les races covenants. Inventé par les armuriers sangheilis, le drenium est employé sur à peu près n'importe quel objet de catégorie militaire pour servir d'enveloppe protectrice et éventuellement pour renforcer certains composants internes. Sa fabrication est parfaitement maîtrisée, permettant non seulement d'en produire des quantités colossales mais aussi d'effectuer des réparations très minutieuses au plus près du champ de bataille malgré la complexité du processus.

Le drenium est formé avant tout d'un alliage de Titane et de Carbone nano-laminé, c'est-à-dire en couches ultra-fines assemblées de manière à maximiser l'utilisation de l'espace entre les molécules. La particularité de ce blindage est son indice de conduction thermique qui le rend extrêmement résistant à la chaleur en permettant une rapide dissipation de l'énergie sur l'ensemble des différentes couches avant de l'évacuer vers l'extérieur par rayonnement électro-magnétique. Afin de s'assurer que cette chaleur ne soit pas transmise vers l'intérieur de l'objet que ce blindage est censé protéger, une couche d'isolant thermique est placée en-dessous. Tout ceci contribue à faire du drenium une excellente protection contre les armes à plasma qui représentent la majorité de l'arsenal covenant, aussi bien dans les affrontements terrestres que spatiaux. C'est également grâce à cet alliage que les vaisseaux de l'Alliance peuvent effectuer des entrées atmosphériques aussi rapide sans se soucier de l'échauffement de leur coque. Chose encore plus intéressante, c'est grâce aux propriétés de rayonnement électro-magnétique du drenium que la technologie de camouflage optique (cf. chap. III.5.4) fonctionne en redistribuant intelligemment les énergies photoniques reçus.

Contre les dégâts physiques, le drenium est également supérieur aux blindages humains au point qu'à niveau de protection égal le drenium nécessite 50% d'épaisseur en moins par rapport à du kevlar et pèse environ 75% du poids. Cela offre donc une meilleure liberté de mouvement et facilite l'emploi de certaines technologies telles que les réacteurs dorsaux. Néanmoins en raison de la très solide inter-connexion des différentes couches nano-laminées, si la première vient à se briser cela fragilise celle se trouvant juste en-dessous et ainsi de suite. C'est pourquoi les armes de type CAM ou Canon à Accélération Magnétique (cf. volume 1) sont si efficaces contre ce type de blindage. En revanche, si l'alliage ne subit que des dégâts superficiels sous la forme de fractures, ces dernières se ressouddent naturellement et sans laisser de traces résiduelles dès qu'elles reçoivent suffisamment d'énergie thermique. C'est la raison pour laquelle les armures et blindages covenants sont tous si impeccablement lisses.

III.2.2. Le plasma

Cela fait très longtemps que, pour n'importe quel peuple covenant, il n'existe aucune forme d'énergie autre que celle du plasma pour faire fonctionner leur technologie. Il s'agit donc d'une ressource extrêmement précieuse qu'il nous est indispensable de décrire en détail ici.

D'un point de vue purement scientifique, le plasma désigne simplement un état de la matière qui se caractérise par la présence d'un très grand nombre d'électrons arrachés à leurs atomes, ce qui en fait un excellent conducteur d'énergie. Les métaux sont un exemple de plasma existant à l'état solide, car ils contiennent des ions permettant de faire passer un courant électrique à travers eux comme c'est le cas pour les câbles en cuivre qui relient la très grande majorité des équipements électriques humains. Le plasma gazeux le plus courant est tout simplement le feu, qui est simplement une ionisation de l'air ambiant sous l'effet d'une chaleur intense causée par une combustion. Entre ces deux états se trouve le plasma liquide, que l'on peut créer par exemple en faisant fondre du sel de table pour permettre à ses ions de se déplacer librement sous l'effet d'un courant électrique ou d'un champ magnétique. Profitons-en pour rappeler qu'il n'existe pas de courant électrique sans champ magnétique et vice-versa.



Le plasma employé par les covenants est composé d'éléments très légers tels que l'hydrogène, l'hélium ou le lithium, tous condensés sous forme liquide à des températures très basses afin d'augmenter sa densité tout en conservant une excellente mobilité de ses charges électriques. Sous cette forme, il peut être « sculpté » par des champs magnétiques pour adopter n'importe quelle forme, le meilleur exemple étant les épées à plasma des sangheillis, mais il peut également être projeté à très grande vitesse par une impulsion électromagnétique qui le transforme en projectile. Mais sa première utilisation reste avant tout comme source d'énergie pour alimenter n'importe quelle technologie covenante en libérant spontanément les charges électriques qui sont nécessaires au fonctionnement de l'appareil auquel il se retrouve connecté. Il serait aisé de comparer le plasma au pétrole qui constitua la principale ressource énergétique de l'humanité au ^{XX}^{ème} siècle, néanmoins il faut rappeler que celui-ci devait être brûlé pour libérer sa charge énergétique qui n'était récupérée que très partiellement, tandis que le plasma est déjà sous forme électrique prêt à l'emploi.

Cette ressource présente cependant des dangers à la hauteur de ses avantages, et qui sont employés à des fins militaires. En effet, lorsqu'il se retrouve à l'air libre, le plasma réagit très vivement car il est alors entouré de matières beaucoup moins chargées électriquement que lui et dans lesquelles sa propre charge va rapidement se dissiper, généralement sous forme de flammes bleues dégageant des températures supérieures à 1200°C. Dans l'éventualité où une très grande quantité de plasma s'échappe de son confinement, cela provoque une réaction en chaîne qui se traduit par une explosion dont les effets sont plus dangereux que la détonation d'un équivalent de nitroglycérine. Lorsqu'il est utilisé comme projectile pour de l'armement (on parle alors de **décharge plasmatisque** lors d'un tir), ce phénomène se traduit par une traînée de lumière souvent assez intense qui produit rarement de véritables flammes car la vitesse de déplacement est trop intense pour laisser la combustion se faire efficacement, excepté pour les munitions de mortier au plasma tels qu'utilisés par les chars Apparitions (voir image ci-contre). La perte d'énergie est donc minime et ainsi le projectile atteint sa cible en ayant conservé la quasi-totalité de sa charge initiale. A l'impact, le plasma libère une intense chaleur capable de faire fondre aussi bien la chair que les os ou même le métal, ce qui le rend extrêmement dangereux contre les cibles ne disposant pas de protections adaptées, toutefois ce phénomène possède des limites. En effet, l'énergie contenue dans la décharge plasmatisque sous forme d'électron se dissipe très rapidement dans les métaux ou les cellules organiques, celles-ci étant composées majoritairement d'eau, transitant à travers sans causer de véritables dégâts du moment que la cible se trouve reliée à un autre objet capable d'absorber cette énergie (typiquement, la terre sous ses pieds). De plus, la majorité des armes à plasma covenantes ne peuvent pas créer d'impulsions électromagnétiques suffisamment puissantes pour donner la vitesse nécessaire au plasma pour traverser une armure ou même la peau d'un individu. Il ne reste alors comme seul effet notable que la combustion naturelle qui se produit au contact de l'air tandis que le plasma liquide est attaché au point d'impact, ce qui dure généralement entre deux et trois secondes le temps de la dissipation. Cette brûlure est suffisamment intense pour faire perdre connaissance à un humain non entraîné, mais ne peut être mortelle que de deux manières : soit par une quantité de plasma suffisante pour provoquer un dysfonctionnement cardiovasculaire, soit par une vitesse d'impact suffisante pour traverser le corps de la cible jusqu'à atteindre directement un organe vital (cela est le cas particulièrement pour les fusils de sniper).

A présent il est important de préciser que les covenants synthétisent également du plasma à partir d'isotopes radioactifs d'hydrogène, d'hélium ou de lithium. Le procédé de fabrication n'en est pas plus compliqué ou plus coûteux, cependant ces éléments sont tout simplement plus rares et sont donc réservés à des applications bien particulières. Ainsi, le plasma d'origine radioactive est utilisé principalement dans les réacteurs des vaisseaux covenants, mais il est également utilisé comme munition pour quelques armes : les torpilles navales, les canons à barreau de combustibles, les mortiers à plasma, les canons d'assaut lekgolos et les carabines à plasma. En tant que source d'alimentation, il facilite considérablement la réaction de fusion nucléaire grâce à la première libération d'énergie causée par les ions qu'il contient, et en tant que munition d'armement il permet avant tout de marquer la cible touchée afin de faciliter son verrouillage ou son repérage par la suite. Ces munitions provoquent également une contamination radioactive des cibles de nature organique, endommageant les tissus et affaiblissant l'individu jusqu'à provoquer la mort si l'effet n'est pas contré dans les jours qui suivent, mais ce n'est pas le principal but visé ici. Il convient cependant d'admettre que beaucoup d'exécuteurs de l'Inquisition covenante (cf. chap. III.6.6) modifient leurs armes pour pouvoir employer des munitions radioactives non seulement pour traquer plus facilement leurs proies, mais aussi pour veiller à ce qu'elles faiblissent ou meurent si elles viennent à leur échapper et ne sont pas secourues.

Lorsque le plasma est synthétisé, il est immédiatement confiné dans des **containers à plasma** (voir image ci-contre) dont la taille standard est d'environ 1m50 de haut sur 1m de large. Par la suite, ces containers servent à remplir divers systèmes d'alimentation standards covenants qui peuvent se présenter quatre formes différentes formes selon le type d'appareil que ces modules sont sensés alimenter. Nous vous les présentons donc dans le tableau ci-dessous.



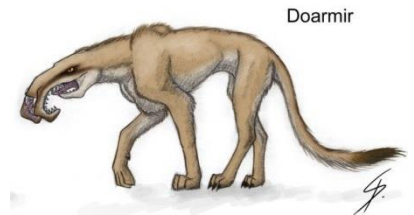
Désignation	Illustration	Dimensions et poids	Utilisation
Cellule à plasma		3cm de diamètre pour quelques grammes.	Alimentation des petits objets portables ; munition pour la plupart des armes d'infanterie.
Batterie à plasma		30cm dans toutes les directions ; pèse environ 4kg.	Alimentation des véhicules terrestres, aériens et spatiaux de petite taille ; munition pour les pièces d'artillerie diverses. Libère son énergie lorsque les deux moitiés sont éloignées l'une de l'autre.
Module d'alimentation lourd		1m20 de long sur 55cm de large et 35cm de haut ; pèse environ 34kg.	Alimentation des bâtiments, installations de taille moyennes et véhicules Scarab.
Noyau d'énergie		Fabriqué sur mesures selon les besoins, peut aller de quelques dizaines à quelques centaines de mètres de haut ; le poids se mesure en tonnes.	Construit sur les stations spatiales, complexes industriels et vaisseaux spatiaux de grande taille, servant à la fois d'alimentation et de réserve de plasma pour certains types d'armements intégrés. Ne fonctionne qu'avec du plasma radioactif mais produit énormément d'énergie avec.

III.2.3. Bétail, plantations et animaux domestiques

De la même manière que les races covenants sont très différentes des humains, la faune et la flore de leurs planètes d'origine respectives sont également très dissimilaires de celle que nous connaissons actuellement sur Terre, car issues de planètes aux climats et aux évolutions biologiques très variées. Un grand nombre d'entre elles n'ont aucune importance majeure dans la société covenant, les autres étant soit consommées comme aliment soit utilisées pour des tâches particulières. Ce chapitre a pour but d'en décrire rapidement les plus importantes (il ne s'agit nullement d'une liste exhaustive), et nous tenons à féliciter le travail formidable de la communauté des fans de Halo qui a inventé plusieurs d'entre elles, tout particulièrement Silvana Dettmann (créateurs des doarmirs, draks et colos).

Notons tout d'abord qu'en dépit du niveau technologique particulièrement avancé dont bénéficient les différents peuples covenants, la plupart d'entre eux maintient plus ou moins fortement des traditions ancestrales pour des raisons variées. Les sangheilils le font pour honorer les esprits de leurs ancêtres et mieux communiquer avec eux, les keg-yarns ont une méfiance instinctive envers la technologie à cause de leur histoire, les jiralhanaes privilégient les méthodes laborieuses pour leur entraînement physique et les unggoyos n'ont tout simplement pas les moyens économiques d'obtenir la plupart des technologies covenantes. Ce chapitre contient donc quelques formes de vie qui témoignent de ces traditions qui rythment toujours la vie d'une grande partie de la population covenant.

DOARMIR : Principal prédateur terrestre de Sanghelios, cet animal présente les caractéristiques d'un félin de la Terre avec une mâchoire mandibulaire semblable à celle des sangheilils. C'est cette ressemblance qui a poussé ces derniers à le domestiquer progressivement de la même manière que les humains l'ont fait avec le chien, l'utilisant pour la chasse et le pistage. Il n'est donc pas rare qu'un agent de sécurité civil sangheili soit accompagné d'un spécimen de cette race qui lui sert d'élément dissuasif et de traqueur. Mais malgré l'importance que possède le doarmir pour les sangheilils, plusieurs autres races covenants n'hésitent pas à le tuer pour en consommer sa viande réputée comme étant très riche en éléments nutritifs, en particulier les kig-yars et les jiralhanaes.



DRAK : Autre créature originaire de Sanghelios, le drak est un petit lézard volant qui n'hésite pas à s'attaquer à des créatures plus grosses que lui. Durant les époques pré-Alliance, cette espèce était domestiquée par les sangheilils de haut rang qui l'utilisaient pour la chasse, la traque, le transport de messages secrets ou simplement comme indicateur social, ce qui a décimé les populations sauvages. Sa couleur naturelle est noire avec des reflets métalliques bleus ou violets, mais de nombreuses sous-espèces aux couleurs variées sont apparues au travers des siècles parmi les spécimens nés en captivité. Ceux aux écailles dorées ou blanches sont considérés comme des signes de très bon augure pour leur propriétaire et possèdent donc un prix inestimable aux yeux des sangheilils. Aujourd'hui, bien que l'usage pour la chasse soit encore fréquent, cela n'est plus l'emploi principal du drak dans la société depuis qu'il est devenu un cadeau très populaire fait aux femmes lors d'une demande en mariage, faisant de ces nobles créatures de simples animaux domestiques.

Faisant approximativement la taille d'un aigle royal avec une envergure supérieure, le drak est capable de voler à très grande vitesse, à tel point qu'il est dit qu'aucun covenant ne peut distancer un drak, pas même les keg-yarns. Chacune de ses pattes est dotée de trois griffes extrêmement musclées, dont l'une est nettement plus grande que les autres et qu'il utilise dans un premier temps pour s'agripper fermement à sa proie. Une fois sa prise trouvée, il enfonce ses griffes encore plus profondément pour déchiqueter les organes internes et couper les principaux canaux de circulation sanguine, une stratégie qui fait partie des raisons pour lesquelles les sangheilils respectent tant ces créatures. Lorsqu'un drak reçoit l'ordre de tuer un covenant de grande taille comme un sangheili ou un jiralhanae, il s'agrippe au niveau du visage et du cou, ses griffes étant capables de perforer la boîte crânienne avec une remarquable facilité.

À l'état sauvage, les draks sont généralement assez timides et vivent loin de tout habitat, qu'il soit sangheili ou autre. Pour le domestiquer, il est absolument nécessaire de gagner sa confiance car il n'obéit jamais sous la menace, mais une fois ce lien établi avec un individu, le drak devient très loyal et fiable.



COLO : Capable de traverser de longues distances avec très peu de réserves d'eau, ce mammifère végétarien de Sanghelios a été domestiqué très vite pour porter du matériel ou des individus d'un clan à un autre. Sa solide constitution lui permet de supporter un poids conséquent tandis que ses pattes sont adaptées à la plupart des terrains, même très accidentés, au point que les clans sangheilils l'utilisent encore aujourd'hui comme monture de guerre traditionnelle. Cela demande beaucoup de talent de dresseur car son comportement naturellement est pacifique et qu'il peut assez facilement être effrayé, mais c'est une question d'honneur pour chaque clan d'avoir une unité de cavalerie colienne la plus large possible. Le principal moyen de défense du colo est la ruade

comme le font les chevaux de la Terre, cependant il peut aussi frapper avec ses cornes ou encore avec les petites défenses de sa mâchoire supérieure qui lui servent habituellement à déterrer les racines ou briser les coquilles de fruits. Les cornes sont nettement plus développées chez les mâles, afin d'impressionner les femelles mais aussi pour s'affronter entre eux en cas de rivalité. La couleur de leur pelage peut varier du jaune pâle au brun sombre, les femelles ayant généralement une couleur plus claire bien que ce ne soit pas le moyen le plus sûr de les différencier. À ce jour, les colos sont toujours utilisés en grands nombres dans tout le domaine sangheili ainsi que sur certaines colonies de l'Alliance présentant un climat adapté, mais sont le plus souvent la propriété d'éleveurs professionnels qui les louent à des particuliers. Le fait de manger ces animaux est très mal vu par les sangheilils et les peuples qui leur sont proches, mais cela n'empêche pas certains contrebandiers de commercer leur viande.



CRABE NOCTURNE : Principale source alimentaire pour les habitants de Balaho, le crabe nocturne est un crustacé qui, comme son nom l'indique, ne sort que la nuit en raison de sa très faible tolérance aux rayonnements solaires. Tout comme la guêpe de vase, il ne peut pas survivre dans les environnements dénués de méthane, ce qui fait que les élevages de crabes nocturnes sur les colonies ou les stations spatiales de l'Alliance se trouvent systématiquement dans les secteurs de vie unggoy. Sa viande est grandement appréciée même par les sangheilils et les jiralhanaes, mais les unggoyos n'ont jamais pu la vendre à un prix très élevé à cause de leur faible position dans la hiérarchie sociale de l'Alliance.

GUÊPE DE VASE : Cet insecte ne vit que sur Balaho ou dans des environnements sous atmosphère de méthane, et il est presque impossible d'en faire des élevages en raison de la complexité de l'écosystème dont il dépend. Au départ, les unggoy chassaient les guêpes de vase en raison de leur très grand apport en protéines, mais étaient obligés d'utiliser des pièges assez rudimentaires pour les attraper et les prises n'étaient pas fréquentes. Parmi les autres races covenantes, seules les keg-yarns apprécient eux aussi cette nourriture, contrairement à leurs cousins kig-yarns qui considèrent d'un mauvais œil tout ce qui vient de la culture unggoy, toutes les autres races ne voyant pas l'intérêt de se nourrir d'insectes. Depuis la contamination du peuple unggoy par le génovirus développé par les kig-yarns, le commerce de la guêpe de vase subit une grave pénurie qui a démultiplié son prix car les unggoy ont découvert qu'elle contenait une substance capable de limiter les effets du virus sans pour autant le guérir. Les quelques spécimens capturés sont donc presque systématiquement consommés par la famille du chasseur, et les rares guêpes commercialisées se vendent désormais à prix d'or.

HELIOSKRILL : Ce grand prédateur volant de type reptilien vit dans les hautes montagnes de Sanghelios et de ses colonies, se maintenant parfaitement immobile pour imiter la forme d'un rocher avant de fondre sur sa proie avec une vitesse effrayante. C'est une créature chassée régulièrement par les sangheilis pour éviter qu'elle ne prolifère, mais aussi parce qu'elle offre un excellent adversaire pour les guerriers novices. Sa viande n'est cependant pas aussi savoureuse que celle d'autres créatures chassées ou élevées par l'Alliance, ce qui fait qu'il s'agit d'une nourriture consommée principalement par les sangheilis pour sa valeur symbolique et qu'elle n'est pas beaucoup commercialisée.

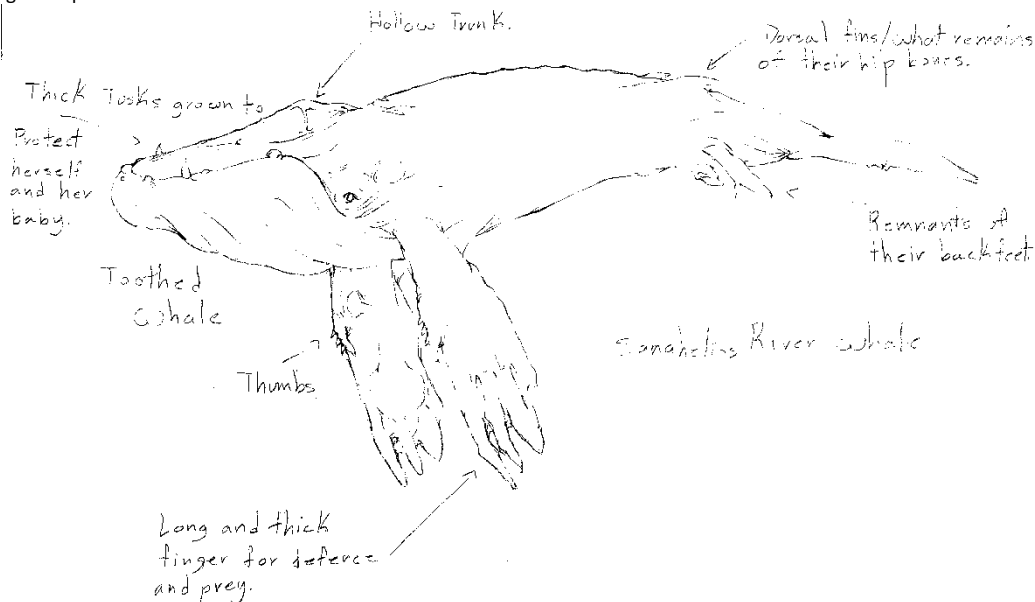
IRUKAN : Il s'agit d'une plante à graines comestibles, originaire de Sanghelios, mais qui aujourd'hui n'est que très peu cultivée par le peuple sangheili dont la population s'est presque entièrement tournée vers la guerre. Des plantations ont été créées sur la plupart des colonies mixtes de l'Alliance, où les irukans sont exploitées par des ouvriers kig-yarns qui ont également pour charge d'en préserver le patrimoine génétique. Les graines sont de forme ovale, font entre un et trois centimètres de diamètres, et sont enrobée dans une très mince coquille que les kig-yarns retirent au moment de la récolte. Elles ont un goût légèrement sucré et proche de celui des noix cultivées par les humains, fournissant la totalité des éléments nutritifs nécessaires, ce qui fait qu'elles sont très appréciées par la grande majorité des races covenantes et forme souvent les réserves de soldats prévoyants qui partent pour des missions longues.



MULE : Cette créature carnivore faisait partie des plus dangereux prédateurs sur le monde d'Eayn, mais cela fait longtemps qu'elle ne représente plus aucune menace sérieuse car les spécimens qui n'ont pas été tués furent plus ou moins domptés afin de servir des buts très variées. Seuls les kig-yarns et keg-yarns possèdent le savoir-faire et la témérité pour maîtriser ces redoutables bipèdes qu'ils exploitent depuis des millénaires pour leur force et leur endurance, parfois simplement pour transporter des charges lourdes, parfois pour organiser des combats d'arène sanglants mais avant tout pour servir d'instrument de guerre. En effet, depuis le moyen-âge keg-yarn jusqu'à aujourd'hui, les mules occupent une place centrale à la fois stratégique et symbolique dans les opérations militaires et les parties de chasses, car seules les plus nobles ou les plus riches familles peuvent en posséder. La plupart des spécimens sont simplement gardées en cage pour ensuite être lâchées contre les lignes ennemies, mais ceux qui connaissent les techniques ancestrales de domptage peuvent en faire des montures relativement obéissantes qui servent alors dans le cadre de patrouilles et de traques. Les mules ne sont pas d'excellents chasseurs au sens où aucun de leur sens n'est particulièrement développé, cependant elles sont capables de courir à une vitesse surprenante pour leur grande taille, ce qui leur permet d'attraper la plupart des grosses proies qui ont le malheur de croiser leur route. Une fois à portée, elles causent des ravages terribles par la force de leurs énormes griffes qui peuvent briser le blindage de la plupart des véhicules lourds covenants. En revanche, il n'est possible de faire travailler deux mules adultes ensemble qu'à partir du moment où elles sont de sexe différent, leur sens de

la rivalité étant si puissant qu'elles attaquent à vue tout individu qui peut être considéré comme un concurrent pour leur propre reproduction. Ce problème peut être partiellement supprimé en castrant l'un des deux individus, mais c'est une pratique très peu courante car cela diminue considérablement sa valeur marchande. En raison des importantes ressources et mesures de sécurités requises pour les entretenir, l'Alliance n'incorpore des mules qu'en temps de guerre et limite leur utilisation à la 1^{ère} et à la 3^{ème} division où elles sont toujours sous la responsabilité de leurs dompteurs kig-yarns ou keg-yarns.

TUNDE : Il s'agit d'une baleine carnivore qui, à taille adulte, mesure 5 mètres et demi de long et pèse 10 tonnes. Originaire des fleuves et des grandes rivières de Sanghelios, cette espèce a été introduite sur plusieurs autres planètes présentant d'assez grandes étendues d'eau et suffisamment d'espèces aquatiques pour lui servir de nourriture. Elle est pourvue de grandes dents tandis que ses nageoires possèdent des doigts osseux mais aussi des pouces opposables qui lui servent à saisir ses proies ou à se défendre d'autres prédateurs. Sa chair est très appréciée de la plupart des covenants, ce qui en fait une importante source de nourriture sur une grande partie du territoire de l'Alliance.



VEH'NOTH : Créature originaire du monde d'E'Klyn, c'est un herbivore paisible à la viande savoureuse dont la population fut transférée vers O'Neayn en même temps que les keg-yarns au moment de leur entrée dans l'Alliance. Malheureusement les keg-yarns n'ont pas réussi à tirer profit du succès de cette ressource qui est désormais exploitée par l'Alliance sur de nombreuses colonies. Ce sont des hexapodes, c'est-à-dire qu'ils ont six pattes, et possèdent un corps massif avec une tête placée au sommet d'un long cou brillant, le tout mesurant près de dix mètres de haut pour trois mètres de larges chez un adulte. Leur peau écailleuse les protège de la plupart des rayonnements solaires les plus dangereux, mais ils supportent très mal les températures basses, ce qui oblige parfois de les élever dans d'énormes serres ou dans des abris en sous-sol. Il s'agit actuellement de la deuxième source de viande dans la civilisation covenant après celle des Yor'Jeds en terme de quantité, son prix sensiblement plus élevé le rendant moins accessible aux classes moyennes.



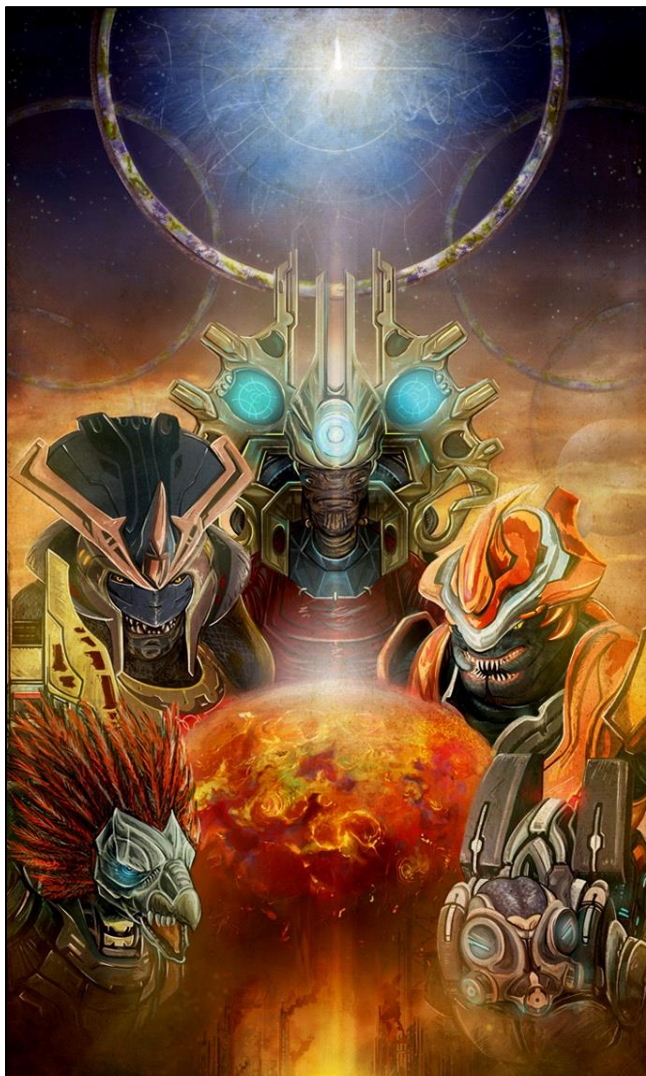
YOR JED : Ces herbivores massif de sept mètres de haut sont issus de la faune de E'klyn, la planète où vivaient les keg-yarns avant d'être déportés sur O'Neayn lors de leur incorporation dans l'Alliance (cf. chap. II.5.1.). Se déplaçant en vastes troupeaux à travers les plaines et les forêts, elles sont d'un naturel paisible mais peuvent faire preuve d'une force redoutable pour se défendre, ce qui fait qu'elles possèdent très peu de prédateurs naturels. Il est donc assez facile d'en faire des élevages sur de vastes terrains clos pour en exploiter leur viande, celle-ci étant la moins chère à produire et donc la plus largement consommée sur le territoire de l'Alliance. Par contre, bien que cette créature soit originaire de l'ancien monde des keg-yarns, ces derniers n'en ont tiré presque aucun bénéfice économique car aujourd'hui la très grande majorité des élevages sont détenus par des clans kig-yarns ou des meutes jiralhanaes.

III.2.4. Boissons covenantes

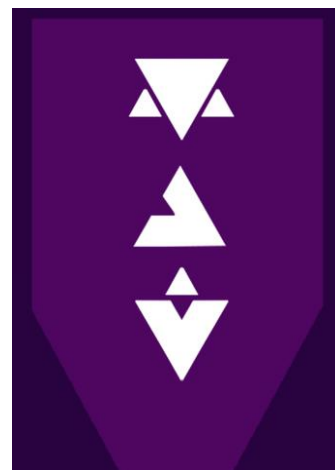
Les sangheilis sont les premiers covenant à avoir découvert le procédé de fabrication de l'alcool, mais leur consommation était limitée dans un cadre raisonnable car leur préoccupation première restait la guerre où l'esprit doit pouvoir rester concentré. Au cours des différentes conversions des autres peuples covenant pour les faire rentrer dans l'Alliance, d'autres alcools sont apparus et aujourd'hui les lieux de détente offre un vaste choix de boissons pour ceux qui veulent oublier leurs problèmes ou simplement passer un bon moment.

Nom	Fabricants	Taux d'alcool	Buveurs	Description
Gaddle'Bugle	unggoys	45%	unggoys jiralhanaes sangheilis	Aspect vert foncé, avec un gout peu perceptible de barbe à papa. Boisson forte et rafraîchissante. Elle est hallucinatoire et rend ses buveurs hystériques. Certains disent qu'elle aide aussi à une bonne fluidité du sang.
Grytine	kig-yarns jiralhanaes	37%	kig-yarns jiralhanaes	De couleur transparente, sans gout déterminé, presque banale. Des rumeurs fausses disent qu'elle développe les muscles et les capacités psychiques. Les Brutes ont ainsi pour tradition de souvent en boire avant le combat, bien que conscient qu'elle n'a aucun effet de ce genre.
Lijn'Alovi	keg-yarns	21%	keg-yarns kig-yarns unggoys	De couleur violette, avec un gout qui fait penser à un mélange de menthe et de fraise. Gluante, sert parfois de nourritures aux personnes âgées qui n'ont plus assez de dents pour mastiquer.
Shanloss	sangheili	79%	sangheilis jiralhanaes	De couleur jaune fluo, avec un gout amer grandement masqué par la forte teneur en alcool. C'est un alcool très dangereux pour les races à la constitution trop faible, et beaucoup d'individus sont morts de comas éthylique en voulant se montrer capable d'en encaisser ne serait-ce qu'un verre. Il est à noter que les sangheilis et jiralhanaes se lancent souvent des défis d'alcool à base de Shanloss.
Adagone	kig-yarns keg-yarns unggoys	8.5%	tous	La boisson est mi- solide mi- liquide. Elle a gout très salé, sans comparaison avec des nourritures propres. C'est l'alcool covenant le moins fort, mais qui convient parfaitement pour boire un verre sans trop perdre ses moyens. Il s'agit donc de la boisson la plus souvent consommée et, par conséquent, la plus fabriquée par différents peuples.
Vigd'Ak	jiralhanaes keg-yarns	40%	tous	Boisson dans laquelle fermente de la viande, son goût et sa teinte varie selon le gibier utilisé. Moyennement alcoolisée, c'est la seconde boisson la plus répandue parmi les covenant, mais seuls les jiralhanaes et les keg-yarns disposent des espèces animales appréciées pour la fabrication de Vigd'Ak. Il s'agit donc d'une importante ressource économique pour ces deux peuples.

III.3. L'ALLIANCE COVENANTE



« **Votre destruction est la volonté des dieux, et nous en sommes les instruments.** »



L'Alliance Covenant, aussi parfois nommée **l'Hégémonie** par ses plus hauts membres, est l'organisation multiraciale qui aujourd'hui les neuf races covenantes vivant dans une vaste région du Bras d'Orion de notre galaxie. Son fonctionnement est purement féodal avec une séparation de ses peuples membres en deux catégories : les **racess seigneuriales** ou race dirigeantes, et les **racess vassales** ou auxiliaires. Les races seigneuriales se résument aux deux races fondatrices de l'Alliance que sont les san'shyuums et les sangheilis présentés précédemment, les premiers détenant le pouvoir politique et religieux tandis que le pouvoir militaire est aux mains des seconds. Tous les autres peuples, en raison du fait qu'ils ont été soumis par la force ou convertis à la religion de l'Alliance après la fondation de cette dernière, sont considérées comme des vassaux, ce qui signifie qu'ils ne disposent d'aucun pouvoir de décision au sein de l'Hégémonie et qu'ils doivent se soumettre à chaque décret pris par les races seigneuriales.

Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, il est important de faire remarquer que le plus grand danger lorsque l'on étudie l'Alliance - et les peuples covenants en général - est de se laisser aller à faire de **l'anthropomorphisme**, c'est-à-dire leur attribuer des caractéristiques du comportement ou de la morphologie humaine par défaut. Pour ce qui est de la morphologie, nous vous renvoyons aux sous-chapitres correspondant de la [section III.1](#), mais en ce qui concerne le comportement nous devons analyser la civilisation covenant dans son ensemble. Cette section a pour but de décrire les principaux rouages de cette civilisation, afin qu'il ne soit pas possible de la considérer comme une simple copie de la civilisation humaine par phénomène d'anthropomorphisme.

III.3.1. Le Diservos, le langage commun

Il est impossible d'imaginer une coalition de plusieurs races extraterrestre sans qu'elles ne disposent d'un moyen de se comprendre mutuellement. Bien qu'il existe des appareils de traduction assez avancés qui sont utilisés lors des premiers contacts avec un peuple étranger, il a semblé bien plus facile et moins coûteux d'imposer un langage commun qui serait parlé par tous. D'un commun accord, il fut décidé que la langue officielle de l'Alliance serait celui des sangheilis, qui porte le nom de **Diservos**. Cela a deux raisons principales : tout d'abord les sangheilis étaient de très loin les plus nombreux, et ensuite le long exode des san'shyuums avait lentement commencé à détériorer leur propre langage qui avait perdu beaucoup de son ancienne beauté et de sa finesse.

Par conséquent, les autres peuples covenants qui devinrent leurs vassaux par la suite furent contraints d'apprendre ce langage qui devait être privilégiée par rapport à leurs langues natales, néanmoins ces dernières ont subsisté jusqu'à aujourd'hui pour plusieurs raisons allant de l'attachement aux traditions à l'utilisation comme moyen de discussions privées.

Quoi qu'il en soit, le Diservos est actuellement la *lingua franca* utilisée sur tout le domaine de l'Alliance. Tous les livres et tous les appareils technologiques sont codés dans cette langue qui, à l'écrit, est composé des symboles ci-dessous et de nombreux dérivés dont il serait trop long d'expliquer la logique de déchiffrage :



III.3.2. Système économique

L'union d'autant de peuples différents dans le cadre d'une croisade d'expansion territoriale favorise énormément les échanges commerciaux, et c'est pourquoi l'économie covenante est particulièrement florissante si on la regarde d'un point de vue d'ensemble. Car bien évidemment, certaines races sont plus douées que d'autres pour les affaires, ce qui fait que la plupart des transactions se font toujours au détriment des mêmes communautés. Il n'en reste pas moins que la société de l'Alliance se maintient en grande partie grâce à la circulation de sa monnaie et des ressources marchandes à travers ses colonies, et nous allons en étudier ici les différents mécanismes.

La monnaie commune : l'anneau

Lors de la création de l'Alliance, les san'shyuums ne possédaient plus de système monétaire depuis longtemps, car leur exil les avaient forcés à mettre en place une société basée sur la solidarité où chacun devait apporter sa contribution pour la survie de leur peuple. De leur côté, les sangheilis possédaient plusieurs monnaies différentes mises aux points par les clans ancestraux de Sanghelios, et la valeur de chacune d'entre elles dépendait directement de la puissance militaire du clan qui la contrôlait, un peu à la manière des actions boursières de la société humaine. L'union de ces deux civilisations amena à la création d'une monnaie unique afin de favoriser la mise en commun des ressources mais aussi pour éviter de donner un avantage économique trop fort aux sangheilis, dont les moyens de production industriels étaient nettement plus importants que ceux des san'shyuums. Cette nouvelle monnaie fut baptisée l'**anneau** en référence aux Halos si importants à la religion du Jjaro, et se présente sous la forme d'une pièce de métal trouée avec un diamètre variable se situant autour de cinq centimètres.

La valeur d'un anneau dépend uniquement du métal dans lequel il est forgé. Car pour les san'shyuums comme pour les sangheilis, la valeur matérielle ne représente rien par rapport à la valeur symbolique. C'est pourquoi ils n'ont utilisé ni l'argent, ni l'or ni le platine comme le font les humains pour fabriquer leur propre monnaie, et ont préféré employer des matériaux bien plus lourds de sens pour eux : le **bronze**, le **fer**, l'**acier** et l'**adamantium**, qui représentent pour les sangheilis quatre niveaux de résistance face à la force brute et pour les san'shyuums quatre étapes de maîtrise de la matière. De plus, afin de faciliter leur stockage, chaque type d'anneau possède un diamètre légèrement différent afin qu'ils puissent s'imbriquer les uns dans les autres : les anneaux d'adamantium sont plus petits que ceux en acier, qui sont eux-mêmes plus petits que ceux en fer, qui sont eux-mêmes plus petits que ceux en bronze.

Valeur des anneaux : Lorsqu'on dit « un anneau », cela sous-entend par défaut « un anneau de bronze », car il s'agit de la valeur la plus faible et constitue donc l'unité de base. À l'opposé, l'anneau d'adamantium est celui qui a le plus de valeur car, à part les forerunners, aucune autre civilisation connue des covenants n'est parvenue à synthétiser ce métal. À partir de maintenant, faites très attention car cela va devenir un petit peu plus compliqué. En effet, tandis que l'humanité a construit la plupart de ses modèles mathématiques et économiques sur un système décimal (base de 10), les covenants utilisent une base de 7 en raison de la valeur quasi religieuse de ce nombre. Puisque 7 est le nombre d'anneaux-mondes créés par les forerunners selon les écrits sacrés, c'est un chiffre magique chez eux qui apporte la chance et la prospérité. Donc si vous ne vous souvenez plus de votre table de multiplication de 7, ce sera l'occasion de la réviser. Voici ci-dessous les valeurs de conversion des différents types d'anneaux en fonction de leur matériau, ainsi que le surnom qui est donné à chacun dans la culture populaire covenante :

Type d'anneau	Surnom	Conversions
Anneau de bronze	Simple	Unité de base
Anneau de fer	Robuste	= 7 anneaux de bronze
Anneau d'acier	Alliage	= 49 anneaux de bronze = 7 anneaux de fer
Anneau d'adamantium	Divin	= 343 anneaux de bronze = 49 anneaux de fer = 7 anneaux d'acier

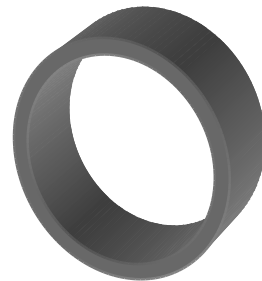
Stockage personnel : De par leur forme si particulière, les anneaux ne sont pas portés comme les pièces humaines que nous stockons dans des poches fermées : ils sont le plus souvent retenus en chapelets par un fil ou un câble souple que les covenants nomment communément **garde-fortune**. Cet objet peut être porté en collier, en bracelet ou tout simplement à la ceinture selon la taille et les habitudes de chaque individu : la plupart des sangheilis le portent sans crainte à la ceinture tandis que les kig-yars les plus fortunés aiment s'en servir de parure afin d'impressionner et que les unggoy les dissimulent presque systématiquement. On pourrait croire que le fait de laisser son garde-fortune apparent peut inciter des actes criminels, mais en réalité cela n'est pas vraiment un réel problème car, comme les anneaux s'imbriquent les uns dans les autres en raison de leurs diamètres différents selon le type (voir ci-dessus), on ne voit que les anneaux les moins précieux, ce qui fait qu'il est généralement impossible d'estimer d'un simple coup d'oeil la richesse que contient un garde-fortune.

Stockage bancaire : afin de faciliter la distribution des soldes militaires et des salaires de son administration, l'Alliance covenante a mis en place un système bancaire similaire à celui qui avait été créé dans les commanderies des Templiers de notre Moyen Âge : ce sont uniquement des banques de dépôt où n'importe qui peut ouvrir un compte à son nom afin de déposer ou retirer de l'argent selon ses besoins du moment, le contenu du compte étant géré de manière informatique sur un réseau sécurisé. Comme chez les humains, il est possible de consulter son compte depuis n'importe quel ordinateur ou terminal relié au réseau de communication de l'Alliance, cependant les transactions ne sont validées qu'à condition que le débiteur et le bénéficiaire présentent tous deux un disque d'authentification (cf. chap. III.5.4), une technologie qui n'est pas à la portée de tout le monde car elle coûte relativement cher. Ce type de transfert d'argent est donc limité aux classes aisées de la société covenante tandis que les classes inférieures doivent soit utiliser de la monnaie physique soit se rendre dans une banque pour faire une demande officielle.

Au départ il n'existait qu'une seule banque, nommée la Banque de l'Union et dont les différentes enseignes sont toutes gérées par le ministère de la Pondérance. Mais depuis que le peuple lekgolo a fondé la Banque Universel de Te en l'an -654 les choses sont beaucoup plus compliquées : afin de s'assurer que les comptes ne sont pas maquillés, le ministère de la Pondérance doit détacher au moins un légat san'shyuum par enseigne de la banque de Te pour effectuer régulièrement l'inventaire de leur réserve de monnaie. Car contrairement au système économique humain où la monnaie physique ne représente sans doute même pas 1% de tout l'argent qui circule, chez les covenants chaque anneau affiché sur un compte bancaire est un anneau physique que la banque doit avoir en stock dans ses coffres. Peu importe ce qui arrive ensuite à l'argent que détiennent les individus sur eux, du moment que les comptes sont justes.

Pour l'anecdote, la guilde des marchands kig-yars a bien essayé de fonder sa propre banque afin d'obtenir un poids supplémentaire dans les négociations financières avec les autres peuples covenants, mais personne ne lui a fait suffisamment confiance pour y mettre le moindre anneau, pas même les marchands kig-yars eux-mêmes.

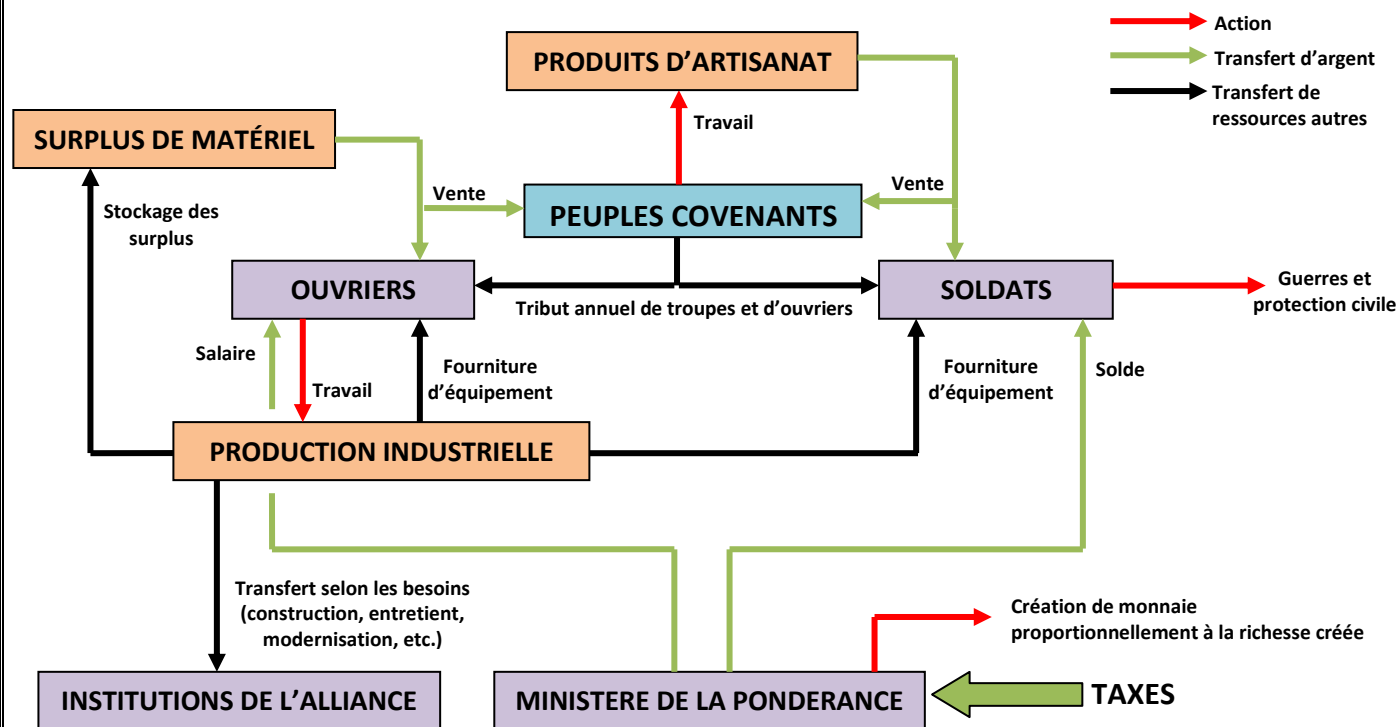
Production de la monnaie : Afin d'éviter tout risque d'inflation par création abusive et illégale de monnaie, les anneaux ne peuvent être créés que par le ministère de la Pondérance qui emploie des huragoks et lekgolos pour faire ce travail. Chaque anneau, qu'il soit de bronze ou d'adamantium, possède sur son bord intérieur une série de chiffres permettant de vérifier son authenticité, comme c'est le cas pour nos billets de banque actuels. Ces chiffres sont issus de l'écriture san'shyuum et codifiés de manière à ne pouvoir être vérifiés que par le personnel du ministère de la Pondérance.



Le modèle économique de l'Alliance

Par son mode de fonctionnement très féodal, l'Alliance covenant présente une économie qui se veut centralisée sous le contrôle du ministère de la Pondérance (cf. chap. III.3.4) mais qui, comme nous le verrons rapidement, présente de nombreux défauts et failles exploitées par les hérétiques et les hors-la-loi. Dans ce système, c'est le pouvoir central qui crée la monnaie en fonction de la quantité de richesse créée par les usines sur les différentes colonies et stations spatiales, afin que cette même monnaie garde une valeur stable tandis que l'Alliance continue de croître en puissance, en territoire et en population.

Mais au-delà de son rôle de création monétaire, le ministère de la Pondérance a également la responsabilité de distribuer la solde des guerriers et le salaire des ouvriers, du moins ceux qui travaillent dans des institutions contrôlées par l'Alliance. Pour cela, il dispose d'un budget colossal levé par un ensemble de taxes que nous décrivons plus bas. Car même si une partie de la production industrielle est revendue à la population civile, elle ne représente qu'une infime partie de tout ce qui sort des puissantes forges et usines de l'Alliance, l'immense majorité de cette production étant utilisée soit pour l'effort de guerre, soit pour de nouvelles constructions, soit pour entretenir les villes et stations spatiales déjà existantes, sans compter les besoins d'équipements pour les ouvriers et soldats. Au final, on arrive au schéma ci-dessous :



Les taxes

L'énorme machine de guerre de l'Alliance ne peut fonctionner sans le soutien des différents peuples qui y sont rattachés, que ce soit en termes de matières premières, de main-d'œuvre ou de circulation de la monnaie. Il existe donc plusieurs taxes aux origines très diverses qui servent à collecter l'argent nécessaire pour le budget du ministère de la Pondérance. Cependant, en raison de leurs différences de statut dans la hiérarchie sociale, les peuples covenants ne sont pas forcément tous égaux face aux taxes, aussi nous précisons les cas où il existe des écarts sur les montants exigés à tel ou tel peuple.

- **Taxe d'alliance** : il s'agit de la première et de la plus importante de toutes les taxes covenants. Elle concerne absolument tous les covenants travaillant pour des institutions privées, à l'exception des habitants des mondes de classe 1 (cf. chap. III.4.1) qui sont administrativement séparés du reste de l'Alliance. Cette taxe ne concerne pas non plus les contrats de mercenaires commandités par l'Alliance. Sa valeur varie selon la profession de chaque individu, les marchands étant les plus lourdement chargés.

- **Taxe de loyauté** : mise en place dès l'apparition des premières loges hérétiques, elle vise officiellement à inciter chaque peuple covenant à combattre le fléau de l'incroyance car son montant est directement proportionnel à l'activité des diverses factions hérétiques : plus ces dernières effectuent de raids, de pillages ou d'attentats, et plus la taxe de fidélité est importante. Mais là où cela devient vicieux, c'est que chaque peuple est taxé différemment selon le niveau de participation de ses semblables aux activités des loges. Ainsi, les lekgolos payent généralement nettement moins que la plupart des autres races car l'Inquisition rapporte un très faible nombre de chasseurs parmi les hérétiques, tandis que les kig-yars sont presque toujours ceux qui ont le montant le plus élevé... qu'ils payent ensuite avec tout ce qu'ils arrivent à chaparder.

- **Taxe douanière** : probablement la plus contestée mais aussi celle qui rapporte le plus au ministère de la Pondérance, la taxe douanière touche tous les déplacements de vaisseaux spatiaux et vise en particulier les transporteurs de marchandise. Car il est impossible pour l'Alliance de taxer chaque vente sur le moindre marché comme le font les humains avec la TVA ou d'autres systèmes similaires, donc elle récupère une part des échanges commerciaux en se concentrant sur les docks : lorsqu'un vaisseau civil s'amarré à une station ou atterrit sur une colonie quelconque, il doit payer une taxe qui dépend de son tonnage et de l'importance du lieu où il arrive. Cela évite d'avoir à fouiller systématiquement le contenu de chaque vaisseau, ce qui serait de toute manière impossible, et cela évite également que certains lieux soient envahis par plus de vaisseaux qu'ils ne peuvent accueillir en forçant les citoyens de l'Alliance à ne pas effectuer de déplacement inutile.

- **Taxe d'équité** : officiellement, cette taxe sert à limiter les écarts de richesse entre les divers citoyens de l'Alliance, car son montant est directement proportionnel à la quantité d'argent contenue en banque et les individus les plus pauvres n'ont même pas à la payer. Mais en vérité, elle est dirigée principalement contre la Banque Universelle de Te pour l'empêcher d'accumuler trop de puissance économique.

L'endettement et l'usure

La plupart des institutions officielles de l'Alliance acceptent le concept d'endettement, c'est-à-dire le fait qu'un individu ne puisse pas régler tout de suite sa part d'une transaction mais qu'il compte le faire dans un proche future. Lorsque cela arrive, une reconnaissance de dette est signée par le débiteur (celui qui est endetté) au travers d'une empreinte génétique, en précisant le montant de la dette et l'identité du créancier (celui à qui il doit l'argent). Cette reconnaissance de dette est ensuite transmise à la banque de l'Union la plus proche pour être prises en compte par l'administration, de manière à ce que le versement soit effectué dès que le compte aura été renfloué, même partiellement, jusqu'à éponger totalement la dette.

L'usure : dans le système bancaire de l'Alliance, il ne peut pas y avoir d'augmentation du montant d'une dette même si le débiteur met des années à la payer. En revanche, les kig-yars ont pratiqué l'usure depuis si longtemps que c'est comme une seconde nature chez eux, et ils continuent de l'appliquer lorsqu'ils traitent avec d'autres kig-yars ou lorsqu'ils sont en moyen d'imposer leurs termes durant l'établissement d'un contrat avec d'autres races. Par contre, comme ces transactions se déroulent toujours hors des registres officiels de l'Alliance, nombreux sont les débiteurs qui cherchent à échapper à leurs créanciers à la première occasion. Un choix qui s'avère rarement judicieux.

Les monnaies parallèles

Malgré les efforts faits par les san'shyuums pour imposer l'anneau comme unique monnaie d'échange sur le territoire de l'Alliance, les anciennes monnaies des différentes races continuent d'être utilisées sur leurs mondes d'origine dans le cadre du commerce intérieur et parfois même dans le cadre d'exportations ou d'échanges illégaux. Nous allons donc passer en revue les différents peuples covenants au niveau des monnaies qu'ils utilisent :

Sangheilis : chaque clan ancestral et clan millénaire possède le droit de battre sa propre monnaie, dont la valeur dépend uniquement de la puissance militaire du clan en question et peut donc varier très rapidement. Elles se présentent sous la forme de pièces de métal taillées pour ressembler à des lames, l'aspect général étant au choix du clan. Toutes ces monnaies portent le nom de **shaar** suivi du nom de leur clan d'appartenance : par exemple, les pièces du clan Derul se nomment shaar'Derul. La monnaie de l'Alliance est parfaitement utilisable sur Sanghelios et ses différentes colonies.

Jiralhanaes : l'argent n'a pas cours sur Doisac et la monnaie de l'Alliance n'y a absolument aucune valeur. A la place, toutes les ressources d'une meute appartiennent au mâle alpha qui décide comment elles doivent être utilisées et dans quelles mesures, cela afin d'éviter les abus et d'assurer la survie du clan pour les générations à venir. C'est la raison principale pour laquelle il n'existe pratiquement aucun marchand jiralhanae.

Lekgolos : le peuple de Te n'avait aucune notion de monnaie avant sa rencontre avec l'Alliance, mais a depuis créé un système économique de type communiste qui grandit en puissance d'année en année grâce à des échanges commerciaux toujours plus importants. Dans ce système, tout l'argent perçu par un lekgolo, qu'il soit marchand, civil ou militaire, est intégralement versé sur un unique compte dépôt à la Banque Universelle de Te, qui est accessible uniquement aux meta nels (anciens) qui le distribuent ensuite selon les besoins de la population. Au début, les lekgolos utilisaient la monnaie officielle de l'Alliance, mais depuis l'an 2184 et l'instauration de la taxe d'équité, ils ont décidé de systématiquement la moitié des anneaux d'adamantium qu'ils récupèrent pour fabriquer leur propre monnaie, le **dol van**. De par la puissance économique colossale de la Banque Universelle de Te, cette monnaie est rapidement devenue une monnaie secondaire pour tous les peuples vassaux tandis que les sangheilis et san'shyuums usent de leur position privilégiée pour la refuser catégoriquement, excepté les sangheilis hérétiques qui n'ont pas d'autre choix s'ils veulent recevoir de l'aide.

Keg-yarns : le mode de vie tribal du peuple d'O'Neayn ne leur permet pas d'avoir un système de monnaie stable, toutefois les échanges entre tribus sont fréquents et utilisent plutôt le système de troc pour assurer la survie de tous et parmi les ressources échangées il y en a une qui peut être identifiée comme l'équivalent d'une monnaie pour les autres races : la **griffe**. En effet, les griffes des keg-yarns sont d'une incroyable solidité et ne peuvent pas être imités, ce qui rend leur valeur sûre, sans compter que comme elles finissent inévitablement par se fragmenter et dépérir, le risque d'inflation est minime. De ce fait, la griffe keg-yarn est utilisée dans le cadre du troc interne pour son utilité pratique mais aussi dans les échanges extérieurs en cas de nécessité. De son côté, la monnaie de l'Alliance n'est que très rarement acceptée car elle ne peut servir qu'à faire du commerce avec d'autres peuples covenants, une chose difficile pour une population cloisonnée sur une planète située au beau milieu de l'empire colonial sangheili.

Kig-yars : contrairement à leurs cousins d'O'Neayn, les kig-yars ont une conception extrêmement avancée de la valeur de l'argent, et acceptent à peu près toute monnaie covenant existante à des taux qu'ils déterminent plus ou moins librement en fonction de la puissance financière de chaque peuple, exactement de la même manière que les shaars sont évalués selon la puissance militaire de leurs clans respectifs. Ils possèdent également une monnaie interne, le **gekz**, qui est une banale plaque de métal gravée d'un chiffre et d'un sceau d'authentification, mais qui curieusement est la monnaie la moins utilisée dans les échanges commerciaux internes. La raison en est que c'est une monnaie très facile à contrefaire et qu'elle a été très largement abandonnée lorsque d'énormes masses de nouvelles pièces sont apparues en quelques années. Du coup, la civilisation kig-yar est celle où la monnaie lekgolo, le dol van, est la plus utilisée.

Unqgoys : les habitants de Balaho possèdent une curieuse monnaie que l'on pourrait presque considérer comme une forme de troc si elle n'était pas soumise à un système d'évaluation si complexe. Cette monnaie se nomme le **gullerion**, et tire son nom de l'insecte sur lequel elle est basée. S'apparentant à un scarabée de couleur bleu saphir au corps semi-transparent, c'est une source nutritive de très grande valeur sur Balaho et qu'on donne essentiellement aux nouveau-nés pour s'assurer de leur survie, son corps contenant à la fois une grande quantité de protéines et des anticorps contre la plupart des maladies locales les plus mortelles. Sa valeur dépend de nombreux paramètres comme sa taille, son âge, son sexe (une femelle vaut près de sept fois le prix d'un mâle) et sa couleur générale qui témoigne de sa perfection génétique (plus le bleu est intense, voire parfois phosphorescent, meilleur est l'animal). Mais quelle que soit la valeur marchande d'un de ces insectes, lorsque l'insecte meurt, elle est immédiatement réduite de moitié, voir nettement plus. Pour des raisons évidentes de survie de cette espèce dans un environnement dépourvu de méthane, cette « monnaie » n'est que très rarement utilisée en-dehors de Balaho, car nécessitant des caissons d'isolement spéciaux. De ce fait, presque tous les échanges commerciaux avec les autres races covenantes se font à l'aide d'anneaux de l'Alliance.

Yanme'es : de même que pour les jiralhanaes de Doisac, le peuple insectoïde de Palamok ne possède pas de monnaie à proprement parlé car les reines yanme'es ont l'habitude de faire des échanges entre elles au moyen de trocs simples dans lesquels mêmes des guerriers ou des ouvriers de leurs ruches peuvent servir de monnaie d'échange. Cette coutume n'a pas changé après leur incorporation dans l'Alliance, et du coup leurs transactions avec les autres peuples covenants se font principalement en troquant des soldats ou des ouvriers contre des ressources alimentaires, des matériaux de construction ou des technologies particulières.

UNITÉS DE TEMPS

Ce système de mesure est né d'une fusion entre les unités temporelles des sangheilils avec celles des san'shyuums car, suite à l'œuvre des forerunners dans le cadre du programme GENESIS, un très grand nombre de planètes capables d'accueillir la vie suivent approximativement le même temps de rotation et de révolution autour de leur soleil. Les systèmes temporels de ces deux civilisations étaient donc fondés sur une base commune favorisant leur rapprochement. La Terre ne faisant pas exception, on trouve donc de grandes similitudes entre les unités temporelles covenantes et celles des humains.

Unité	Valeur	Equivalent humain
Pulsation		1 pulsation = 1 seconde
Segment	1 segment = 60 pulsations	1 segment = 1 minute
Arc	1 arc = 60 segments = 3600 pulsations	1 arc = 1 heure
Cycle	1 cycle = 24 arcs	1 cycle = 1 jour
Lune	1 lune = 52 cycles	1 lune = 52 jours
Kyeld	1 kyeld = 365 cycles = 7 lunes + 3 cycles	1 kyeld = 1 an

Pulsation : cette unité vient du système temporel des sangheilils et équivalait originellement au temps d'intervalle entre deux battements de cœur d'un adulte bien portant et se trouvant en pleine phase de méditation. Depuis, cet intervalle a été transposé en phénomène physique précis pour assurer une parfaite régularité.

Segment : inventé par les san'shyuums une fois qu'ils aient maîtrisé suffisamment de principes mécaniques pour développer un système permettant de diviser un arc (voir plus bas) en plusieurs parties égales. Ce système était un affichage digital représentant un arc de cercle découpé en soixante-dix segments de tailles égales, avec un chiffre indiquant quel arc était en cours. Lors de la formation de l'Alliance, le nombre de segment fut réduit à soixante pour devenir l'intermédiaire parfait entre une pulsation et un cycle.

Arc : l'origine de cette unité vient de l'observation du vaisseau-clé forerunner s'étant posé sur le monde natal des san'shyuums. La forme particulière de ce vaisseau en a fait une sorte de cadran solaire géant pour les habitants de ce monde, la course du soleil étant marquée par l'ombre de cet imposant édifice à la nature quasi-divine. Le tracé de son ombre fut divisé en douze arcs de cercle découpant le temps de la journée en douze périodes de même durée. Lorsque la technologie permit aux san'shyuums de mesurer le temps de façon mécanique puis électronique, ils conservèrent l'unité de l'Arc et l'appliquèrent également à la période nocturne, découpant au final le temps d'une rotation complète de leur planète en 24 arcs.

Cycle : c'est le nom utilisé par les sangheilils pour nommer le temps qui s'écoule entre deux levés d'un même soleil sur le monde natal, Sanghelios, qui fait partie d'un système solaire à trois étoiles.

Lune : Sanghelios possède deux lunes, Suban et Qikost, qui apparaissent presque toujours pleines dans le ciel du fait des trois soleils qui éclairent leur surface. Leurs courses respectives les amènent cependant à éclipser plus ou moins partiellement l'un de ces soleils tous les 52 cycles. C'est ainsi que les sangheilils ont découpé le temps de révolution de leur planète en 7 lunes portant chacune un nom reflétant la personnalité de cette noble race : *Ferveur, Honneur, Devoir, Colère, Haine, Souffrance* et *Pénitence*. Les san'shyuums partageant les mêmes valeurs, bien que dans des proportions sans doute différentes, ces noms furent conservés dans le système temporel de l'Alliance sans discussion.

Kyeld : ce mot est l'équivalent de « Printemps » dans le langage des san'shyuums. Bien qu'ayant perdu leur monde natal à jamais, ils sont toujours restés très attachés au cycle de la vie végétale, et plus particulièrement à cette période où les Gléades, une espèce de fleur qu'ils affectionnent par-dessus toutes les autres, fleurissent en une seule journée et perdurent pendant sept jours avant de mourir.

Exemples d'écriture d'une date covenante :

- 15 arcs 27, 14^{ème} Honneur, 12^{ème} kyeld du 16^{ème} Âge de la Reconquête
- 21 arcs et 14 segments, 1^{ère} Pénitence, 7^{ème} année du 2^{ème} Âge du Doute
- 3^{ème} Âge des Conflits, 1^{ère} année, 48^{ème} Colère, 17 arcs, 53 segments et 15 pulsations

Note : ici, lorsque nous disons "14^{ème} Honneur", cela ne signifie pas 14^{ème} lune de l'Honneur mais "14^{ème} cycle de la lune de l'Honneur". C'est une manière bien agréable de simplifier l'écriture d'une date dans le modèle covenant, car sinon cela risque de rapidement devenir très long. Un tableau comparatif vous est donné à la page suivante pour permettre de transcrire n'importe quelle date humaine dans son équivalent covenant.

Le système des Âges covenants :

Tout comme l'histoire humaine est divisée en plusieurs époques (antiquité, moyen-âge, renaissance, moderne, contemporaine), l'histoire covenante est divisée en Âges dont les limites sont définies non pas uniquement par des progrès technologiques mais parfois aussi par des guerres, des réconciliations et l'entrée de nouveaux peuples dans l'Alliance. En effet, dès qu'un événement marquant se déroule dans la civilisation de l'Alliance, un nouvel Âge portant le nom du sentiment ou de l'action qui le caractérise le plus est déclaré. Par exemple, l'époque de la guerre entre les san'shyuums et les sangheilils est référencé comme étant le *1er Âge du Conflit*, qui se termine par la fondation de l'Alliance, à la suite de laquelle commença le *1er Âge de la Réconciliation*. Il existe donc une multitude d'Âges qui ont caractérisé les périodes par lesquelles sont passées les différentes races formant l'Alliance, et plus spécialement les races membres du Grand Conseil que sont les san'shyuums et les sangheilils.

Ainsi, les événements qui sont racontés dans cette encyclopédie à propos des covenants sont découpés selon les Âges dans lesquels ils se sont déroulés. Néanmoins, lorsqu'une date précise doit être donnée, nous utiliseront préférentiellement les références du calendrier humain standard mais il peut arriver que certains événements particuliers soient également datés selon les standards covenants.

CALENDRIER COVENANT

JANVIER			FEVRIER			MARS			AVRIL			MAI			JUIN		
1	23 ^{ème}	Haine	1	2 ^{ème}	Souffrance	1	30 ^{ème}	Souffrance	1	9 ^{ème}	Pénitence	1	39 ^{ème}	Pénitence	1	17 ^{ème}	Ferveur
2	24 ^{ème}		2	3 ^{ème}		2	31 ^{ème}		2	10 ^{ème}		2	40 ^{ème}		2	18 ^{ème}	
3	25 ^{ème}		3	4 ^{ème}		3	32 ^{ème}		3	11 ^{ème}		3	41 ^{ème}		3	19 ^{ème}	
4	26 ^{ème}		4	5 ^{ème}		4	33 ^{ème}		4	12 ^{ème}		4	42 ^{ème}		4	20 ^{ème}	
5	27 ^{ème}		5	6 ^{ème}		5	34 ^{ème}		5	13 ^{ème}		5	43 ^{ème}		5	21 ^{ème}	
6	28 ^{ème}		6	7 ^{ème}		6	35 ^{ème}		6	14 ^{ème}		6	44 ^{ème}		6	22 ^{ème}	
7	29 ^{ème}		7	8 ^{ème}		7	36 ^{ème}		7	15 ^{ème}		7	45 ^{ème}		7	23 ^{ème}	
8	30 ^{ème}		8	9 ^{ème}		8	37 ^{ème}		8	16 ^{ème}		8	46 ^{ème}		8	24 ^{ème}	
9	31 ^{ème}		9	10 ^{ème}		9	38 ^{ème}		9	17 ^{ème}		9	47 ^{ème}		9	25 ^{ème}	
10	32 ^{ème}		10	11 ^{ème}		10	39 ^{ème}		10	18 ^{ème}		10	48 ^{ème}		10	26 ^{ème}	
11	33 ^{ème}		11	12 ^{ème}		11	40 ^{ème}		11	19 ^{ème}		11	49 ^{ème}		11	27 ^{ème}	
12	34 ^{ème}		12	13 ^{ème}		12	41 ^{ème}		12	20 ^{ème}		12	50 ^{ème}		12	28 ^{ème}	
13	35 ^{ème}		13	14 ^{ème}		13	42 ^{ème}		13	21 ^{ème}		13	51 ^{ème}		13	29 ^{ème}	
14	36 ^{ème}		14	15 ^{ème}		14	43 ^{ème}		14	22 ^{ème}		14	52 ^{ème}		14	30 ^{ème}	
15	37 ^{ème}		15	16 ^{ème}		15	44 ^{ème}		15	23 ^{ème}		15	Jour des morts		15	32 ^{ème}	
16	38 ^{ème}	Souffrance	16	17 ^{ème}	Pénitence	16	45 ^{ème}	Pénitence	16	24 ^{ème}	Ferveur	16	1 ^{ère}	Ferveur	16	32 ^{ème}	Ferveur
17	39 ^{ème}		17	18 ^{ème}		17	46 ^{ème}		17	25 ^{ème}		17	2 ^{ème}		17	33 ^{ème}	
18	40 ^{ème}		18	19 ^{ème}		18	47 ^{ème}		18	26 ^{ème}		18	3 ^{ème}		18	34 ^{ème}	
19	41 ^{ème}		19	20 ^{ème}		19	48 ^{ème}		19	27 ^{ème}		19	4 ^{ème}		19	35 ^{ème}	
20	42 ^{ème}		20	21 ^{ème}		20	49 ^{ème}		20	28 ^{ème}		20	5 ^{ème}		20	36 ^{ème}	
21	43 ^{ème}		21	22 ^{ème}		21	50 ^{ème}		21	29 ^{ème}		21	6 ^{ème}		21	37 ^{ème}	
22	44 ^{ème}		22	23 ^{ème}		22	51 ^{ème}		22	30 ^{ème}		22	7 ^{ème}		22	38 ^{ème}	
23	45 ^{ème}		23	24 ^{ème}		23	52 ^{ème}		23	31 ^{ème}		23	8 ^{ème}		23	39 ^{ème}	
24	46 ^{ème}		24	25 ^{ème}		24	1 ^{ère}		24	32 ^{ème}		24	9 ^{ème}		24	40 ^{ème}	
25	47 ^{ème}		25	26 ^{ème}		25	2 ^{ème}		25	33 ^{ème}		25	10 ^{ème}		25	41 ^{ème}	
26	48 ^{ème}		26	27 ^{ème}		26	3 ^{ème}		26	34 ^{ème}		26	11 ^{ème}		26	42 ^{ème}	
27	49 ^{ème}		27	28 ^{ème}		27	4 ^{ème}		27	35 ^{ème}		27	12 ^{ème}		27	43 ^{ème}	
28	50 ^{ème}		28	29 ^{ème}		28	5 ^{ème}		28	36 ^{ème}		28	13 ^{ème}		28	44 ^{ème}	
29	51 ^{ème}					29	6 ^{ème}		29	37 ^{ème}		29	14 ^{ème}		29	45 ^{ème}	
30	52 ^{ème}					30	7 ^{ème}		30	38 ^{ème}		30	15 ^{ème}		30	46 ^{ème}	
31	1 ^{ère}	Souffrance				31	8 ^{ème}					31	16 ^{ème}				

JUILLET			AOÛT			SEPTEMBRE			OCTOBRE			NOVEMBRE			DECEMBRE		
1	47 ^{ème}	Ferveur	1	26 ^{ème}	Honneur	1	5 ^{ème}	Devoir	1	35 ^{ème}	Devoir	1	14 ^{ème}	Colère	1	44 ^{ème}	Colère
2	48 ^{ème}		2	27 ^{ème}		2	6 ^{ème}		2	36 ^{ème}		2	15 ^{ème}		2	45 ^{ème}	
3	49 ^{ème}		3	28 ^{ème}		3	7 ^{ème}		3	37 ^{ème}		3	16 ^{ème}		3	46 ^{ème}	
4	50 ^{ème}		4	29 ^{ème}		4	8 ^{ème}		4	38 ^{ème}		4	17 ^{ème}		4	47 ^{ème}	
5	51 ^{ème}		5	30 ^{ème}		5	9 ^{ème}		5	39 ^{ème}		5	18 ^{ème}		5	48 ^{ème}	
6	52 ^{ème}		6	31 ^{ème}		6	10 ^{ème}		6	40 ^{ème}		6	19 ^{ème}		6	49 ^{ème}	
7	1 ^{er}		7	32 ^{ème}		7	11 ^{ème}		7	41 ^{ème}		7	20 ^{ème}		7	50 ^{ème}	
8	2 ^{ème}		8	33 ^{ème}		8	12 ^{ème}		8	42 ^{ème}		8	21 ^{ème}		8	51 ^{ème}	
9	3 ^{ème}		9	34 ^{ème}		9	13 ^{ème}		9	43 ^{ème}		9	22 ^{ème}		9	52 ^{ème}	
10	4 ^{ème}		10	35 ^{ème}		10	14 ^{ème}		10	44 ^{ème}		10	23 ^{ème}		10	1 ^{ère}	
11	5 ^{ème}		11	36 ^{ème}		11	15 ^{ème}		11	45 ^{ème}		11	24 ^{ème}		11	2 ^{ème}	
12	6 ^{ème}		12	37 ^{ème}		12	16 ^{ème}		12	46 ^{ème}		12	25 ^{ème}		12	3 ^{ème}	
13	7 ^{ème}		13	38 ^{ème}		13	17 ^{ème}		13	47 ^{ème}		13	26 ^{ème}		13	4 ^{ème}	
14	8 ^{ème}		14	39 ^{ème}		14	18 ^{ème}		14	48 ^{ème}		14	27 ^{ème}		14	5 ^{ème}	
15	9 ^{ème}		15	40 ^{ème}		15	19 ^{ème}		15	49 ^{ème}		15	28 ^{ème}		15	6 ^{ème}	
16	10 ^{ème}	Honneur	16	41 ^{ème}	Devoir	16	20 ^{ème}	Colère	16	50 ^{ème}	Colère	16	29 ^{ème}	Haine	16	7 ^{ème}	Haine
17	11 ^{ème}		17	42 ^{ème}		17	21 ^{ème}		17	51 ^{ème}		17	30 ^{ème}		17	8 ^{ème}	
18	12 ^{ème}		18	43 ^{ème}		18	22 ^{ème}		18	52 ^{ème}		18	31 ^{ème}		18	9 ^{ème}	
19	13 ^{ème}		19	44 ^{ème}		19	23 ^{ème}		19	1 ^{ère}		19	32 ^{ème}		19	10 ^{ème}	
20	14 ^{ème}		20	45 ^{ème}		20	24 ^{ème}		20	2 ^{ème}		20	33 ^{ème}		20	11 ^{ème}	
21	15 ^{ème}		21	46 ^{ème}		21	25 ^{ème}		21	3 ^{ème}		21	34 ^{ème}		21	12 ^{ème}	
22	16 ^{ème}		22	47 ^{ème}		22	26 ^{ème}		22	4 ^{ème}		22	35 ^{ème}		22	13 ^{ème}	
23	17 ^{ème}		23	48 ^{ème}		23	27 ^{ème}		23	5 ^{ème}		23	36 ^{ème}		23	14 ^{ème}	
24	18 ^{ème}		24	49 ^{ème}		24	28 ^{ème}		24	6 ^{ème}		24	37 ^{ème}		24	15 ^{ème}	
25	19 ^{ème}		25	50 ^{ème}		25	29 ^{ème}		25	7 ^{ème}		25	38 ^{ème}		25	16 ^{ème}	
26	20 ^{ème}		26	51 ^{ème}		26	30 ^{ème}		26	8 ^{ème}		26	39 ^{ème}		26	17 ^{ème}	
27	21 ^{ème}		27	52 ^{ème}		27	31 ^{ème}		27	9 ^{ème}		27	40 ^{ème}		27	18 ^{ème}	
28	22 ^{ème}		28	1 ^{er}		28	32 ^{ème}		28	10 ^{ème}		28	41 ^{ème}		28	19 ^{ème}	
29	23 ^{ème}		29	2 ^{ème}		29	33 ^{ème}		29	11 ^{ème}		29	42 ^{ème}		29	20 ^{ème}	
30	24 ^{ème}		30	3 ^{ème}		30	34 ^{ème}		30	12 ^{ème}		30	43 ^{ème}		30	21 ^{ème}	
31	25 ^{ème}		31	4 ^{ème}					31	13 ^{ème}					31	22 ^{ème}	

Note : depuis le début de sa propre colonisation spatiale, l'humanité a simplifié son calendrier en retirant le concept des années bisextiles pour le remplacer par un ajustement régulier et synchronisé de quelques micro-secondes. Il n'y a donc pas de risque de décalage entre les calendrier humains et covenants. Bien entendu, il s'agit là d'un moyen pour nous de simplifier cet aspect de l'univers de Halo, car si l'on commence à prendre en compte les phénomènes de relativité temporelle en fonction de la force de gravité et d'autres phénomènes scientifiques très complexes, il nous est théoriquement impossible de créer un système de synchronisation du temps sur le domaine d'une civilisation interstellaire. Donc considérez que nous ignorons ici volontairement quelques principes de physique spatiale avancée, tout comme presque tous les films de science-fiction ignorent le fait que le son ne peut pas se propager dans le vide de l'espace.

UNITÉ DE PRESSION

De la même manière que les humains, les sangheilis ont pris comme référence de pression celle qui est ressentie à la surface de leur monde natal, Sanghelios, soit 0,9 bars. Pour la même raison, ils ont appelé cette unité l'**atmosphère**. Une atmosphère covenant correspond donc à **0,9 atmosphères humaines**.

UNITÉ DE TEMPÉRATURE

La notion humaine de température tend à faire oublier ce qu'elle signifie réellement, à savoir le degré d'agitation de la matière au niveau atomique. Les scientifiques san'shyuums comme sangheilis l'ont très bien compris et ont donc créé une unité de mesure de la température directement liée à cette agitation qu'elle représente : le **choc-pulse**. Ce nom vient du fonctionnement de l'appareil utilisé par les covenants pour mesurer la température et qui consiste à compter le nombre de vibrations qu'émet une molécule particulière pendant un interval d'une pulsation (soit une seconde), chaque vibration provoquant un choc. Afin d'obtenir des valeurs suffisamment faibles pour être facilement utilisées, la matière choisie fut de l'adamantium forerunner car non seulement celui-ci réagit extrêmement peu aux changements de température, mais il le fait également de manière parfaitement linéaire. La valeur de 0 vibrations correspond donc au zéro absolu, soit -273,15°Celsius ou 0°Kelvin, lorsque la matière est totalement inerte. Ensuite, 5 choc-pulses correspondent à 1 degrés Kelvin (ou 1 degrés Celsius). Ainsi, on peut convertir la température de la manière suivante :

Température (choc-pulse) = Température (°Kelvin) X 5 = Température (°Celsius) X 5 + 273,15

UNITÉ DE POIDS

La force de gravité planétaire étant très différente d'un monde covenant à un autre, la notion de poids est également très variable selon l'endroit où l'on se trouve. Néanmoins en raison de la disparition du monde natal des san'shyuums et de la position privilégiée des sangheilis, c'est la valeur de gravité de Sanghelios qui fut choisie pour devenir le standard sur tous les vaisseaux et toutes les stations spatiales de l'Alliance, soit 1,375G. Toutes les valeurs de poids des objets sont donc calculées par rapport à cette même force gravitationnelle qui est créée artificiellement par tous les appareils de pesée.

L'unité de poids utilisée par l'Alliance est basée sur l'une des premières reliques forerunners découvertes par les sangheilis sur leur monde natal, et dont la masse n'a pas varié d'un nano-gramme depuis ce jour. Il s'agit d'un modèle de communicateur portable à partir duquel fut conçu la majorité des technologies de communication covenants, et il est aujourd'hui gardé précieusement dans le sanctuaire des hiérarques sur Grande Bonté. Son poids est la valeur étalon pour l'unité de poids covenant, nommée le **kaal**, et qui correspond très exactement à **21,543023 grammes**.

UNITÉ DE CONTENANCE

De la même manière que chez les humains, l'unité de contenance covenant principale est simplement la mise en trois dimensions de l'une de leurs unités de distance, à savoir l'org. Un **org-cube** correspond donc à **1,268 mètres-cubes**.

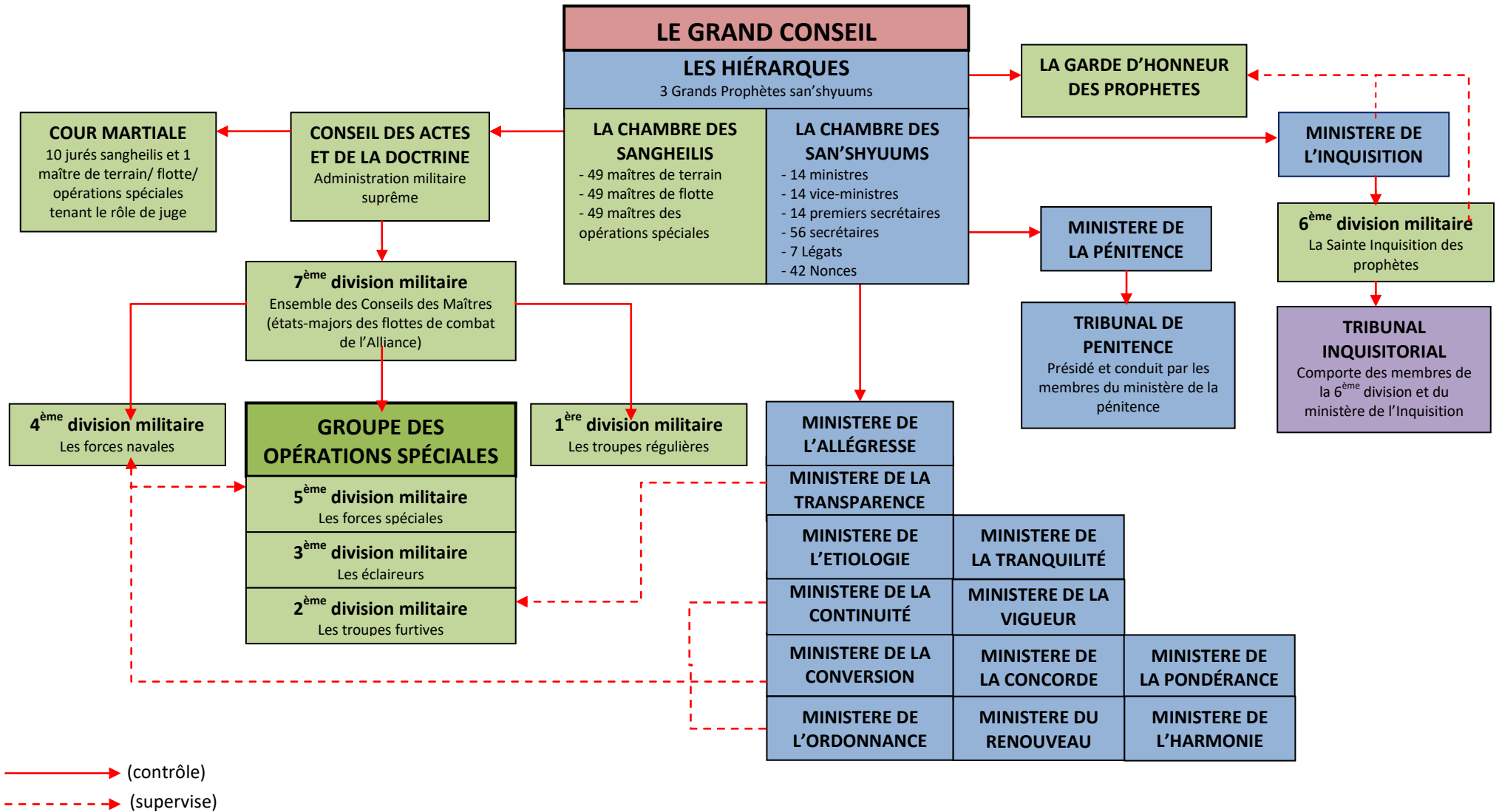
UNITÉS D'ÉNERGIE

Cela fait plus de trois millénaires que les san'shyuums et les sangheilis ont maîtrisé la fabrication et l'utilisation du plasma comme principale source d'alimentation électrique. La grande majorité de leurs standards concernant l'énergie est donc basée sur l'utilisation de cette ressource, cependant leurs connaissances scientifiques très avancées font qu'ils partagent certaines unités avec celles des humains :

Electron-volt : cette unité correspond à la charge d'un électron, qui est la même dans tout l'univers et que les covenants ont donc quantifié de la même manière que les humains. Sa valeur est équivalente à **1,6.10⁻¹⁹ Joules**.

Org-plasma : comme l'indique son nom, cette unité correspond à la valeur énergétique contenue dans un org-cube de plasma sous une pression et une température standard.

III.3.4. Organisation générale



III.3.5. Organisation politique

LE GRAND CONSEIL

Le Grand Conseil fut créé lorsque san'shyuums et sangheilis rédigèrent le traité de l'Union pour mettre fin à la guerre qui les opposait et par extension au premier âge du Conflit. Il constitue l'organe dirigeant de l'Alliance et se compose de **conseillers** sangheilis ainsi que de **prophètes** san'shyuums (sous-entendu « prophètes mineurs » par opposition aux grands prophètes), l'ensemble étant dirigée par trois **Grands Prophètes** san'shyuums, aussi appelés les **Hiérarques**. Le Grand Conseil se réunit de manière hebdomadaire même si des réunions exceptionnelles peuvent être convoquées par les Hiérarques. C'est dans ce cadre que l'on constate la différence entre le **Conseil Supérieur** et le **Conseil Restreint**. Le premier est constitué de 147 anciens officiers sangheilis qui ont renoncés à l'usage des armes au profit de la politique – bien que chez ce peuple guerrier, la différence reste minime – et de 147 Prophètes mineurs ayant des rangs plus ou moins hauts au sein des différents ministères de l'Alliance. Le Conseil Restreint, lui, est composé d'uniquement quarante sangheilis et de quarante san'shyuums siégeant au Conseil Supérieur et personnellement choisis par les Hiérarques. Ce dernier n'est toutefois convoqué que pour discuter des affaires jugées comme étant les plus délicates par les Grands Prophètes.

Rejoindre le Grand Conseil :

Les conseillers sangheilis sont choisis par le Conseil des Actes et de la Doctrine pour représenter l'appareil militaire de l'Alliance et le peuple sangheili au sein du Grand Conseil. Ces conseillers étaient auparavant de grands officiers appartenant à la 7^{ème} division, des maîtres siégeant au conseil éponyme. Ainsi les différents groupes de l'armée de l'Alliance sont représentés à équité avec quarante-neuf représentants de la 1^{ère} division, quarante-neuf autres de la 4^{ème} division et encore quarante-neuf pour représenter le Opérations Spéciales (majoritairement des membres de la 5^{ème} division, mais également quelques officiers des 2^{ème} et 3^{ème} divisions pour apporter leur expertise).

Les Prophètes mineurs san'shyuums ne sont pas désignés par quelques personnes que ce soit mais viennent à siéger au Grand Conseil lorsqu'ils atteignent un certain rang au sein de leur ministère. Ainsi chaque ministère est représenté au sein du Grand Conseil de façon plus ou moins forte en fonction de son importance.

Enfin, bien que les trois premiers Grands Prophètes avaient été démocratiquement élus par le peuple san'shyuum, ils sont désormais systématiquement nommés par leurs prédécesseurs.

Rôle :

Le Grand Conseil est l'organe politique et décisionnel ultime de l'Hégémonie Covenant. C'est donc ce dernier qui prend l'essentiel des décisions influant sur l'ensemble des niveaux hiérarchiques de l'Hégémonie mais aussi des peuples covenants qui forment l'Alliance. Le Grand Conseil est aussi le seul à pouvoir choisir et introniser les commandeurs suprêmes des différentes flottes de combat de l'Alliance sur la recommandation du dirigeant du Conseil des Actes et de la Doctrine, l'Amiral Impérial. Ces commandeurs sont alors responsables de leurs actes uniquement devant ce Grand Conseil. Ce dernier dispose aussi d'une ribambelle d'autres pouvoirs qu'il serait sûrement trop long d'énumérer.

La chambre des Sangheilis : comme dit précédemment, les conseillers sangheilis formant cette chambre sont d'anciens officiers de la 7^{ème} division (cf. chap. III.6.7) nommés par le Conseil des Actes et de la Doctrine. Afin de les distinguer de leurs semblables, chaque conseiller portent une armure honorifique dont les ornements permettent à quiconque de les reconnaître. Les sangheilis gérant la machine de guerre de l'Alliance, c'est cette partie militariste de l'Hégémonie qu'ils représentent au sein du Grand Conseil. Ils présentent donc la plupart du temps les demandes de l'appareil militaire, le statut des pertes et par extension le taux de guerriers dont ils ont besoin pour reformer telle ou telle formation ainsi que les rapports d'opérations. C'est aussi eux qui informent le Grand Conseil de la nécessité de créer une nouvelle flotte de combat et donc de nommer un commandeur suprême, ils présentent donc le nom du candidat recommandé par l'Amiral Impérial, laissant ensuite le Conseil décider.

En tant que représentants du peuple sangheili au sein du Conseil, ils peuvent aussi donner leur avis sur les propositions de la chambre des san'shyuums concernant les affaires politiques et/ou religieuses même si la décision finale appartient toujours aux Hiérarques.

La chambre des San'Shyuums : La chambre des san'shyuums se compose, comme dit précédemment, des ministres de l'Alliance ainsi que des individus ayant atteint un rang qui, au sein de leur ministère, leur permet de siéger au sein du Grand Conseil. Ce rang est variable en fonction de l'importance dudit Ministère afin que la voix des plus importants d'entre eux puisse se faire mieux entendre. Les Prophètes mineurs san'shyuums composant cette chambre présentent les affaires relatives à leurs ministères, les demandes de budget ainsi que les différentes affaires religieuses et politiques les occupant.

En tant que représentants du peuple san'shyuum au sein du Conseil, ils peuvent aussi donner leur avis sur les propositions militaires de la chambre des sangheilis même si la décision appartient toujours aux Hiérarques.

Les Grands Prophètes : Plus couramment appelés Hiérarques, les trois Grands Prophètes sont les san'shyuums considérés comme étant les plus sages et les plus clairvoyants parmi les individus de leur race. Officiellement, ce sont ces raisons qui poussent les précédents Hiérarques à leur céder leurs places, cependant il existe plusieurs cas (secrets) dans l'histoire de l'Alliance où un hiérarque a été forcé de céder sa place à un autre san'shyuum ayant découvert des informations compromettantes à son sujet (comme par exemple un rapport de natalité falsifié pour dissimuler une infertilité du hiérarque). C'est donc à eux qu'incombe le rôle de guider l'Alliance vers le Grand Voyage et c'est pourquoi la décision finale lors des débats du Grand Conseil revient toujours à eux, cependant ils écoutent toujours les débats entre les deux chambres ainsi que les conseils qu'elles leur donne afin de s'assurer de connaître les répercussions de leurs décisions ainsi que les tenants et aboutissants du problème qui leur est présenté. La décision du triumvirat doit toujours se faire à l'unanimité, c'est à dire que les trois Hiérarques doivent tomber d'accord sur leur décision. Cette nécessité fait que, lors des débats des deux chambres, les trois Hiérarques discutent souvent entre eux afin de



tomber d'accord sur ladite décision. Cependant, au cours des différents règnes, il n'est pas rare que l'un des Hiérarques prenne l'ascendant sur les deux autres et dispose alors d'une autorité lui permettant de rendre quasi insignifiant l'avis de ses pairs. Actuellement les trois Grands Prophètes sont **Vérité, Pitié et Regret**.

LES MINISTÈRES :

Les ministères de l'Alliance représentent les plus hautes autorités politiques après celle des grands prophètes eux-mêmes. Couvrant la quasi-totalité des domaines de la vie civile covenante, ils peuvent imposer leurs décisions aux autres races de l'Alliance sans avoir à leur demander leur avis, à la seule exception du peuple sangheili bien entendu. Il existe en tout quatorze ministères que nous vous décrivons brièvement ci-dessous :

- **Le ministère de la Tranquillité** : Il s'occupe d'archiver une vaste bibliothèque de glyphes forerunners, avec l'aide de nombreux ingénieurs. Sa principale fonction est le recensement et le déchiffrement de ces glyphes pour les traductions de textes sacrés.

- **Le ministère de la Concorde** : Ce ministère est chargé des relations avec les races vassales. Il sert surtout à donner l'illusion aux races subalternes qu'elles ont un certain pouvoir politique, mais sert aussi en sous-main à s'assurer de mater les débuts de contestation au plus vite.

- **Le ministère de la Conversion** : Ce ministère est chargé de l'exploration en dehors de l'espace de l'Alliance et des premières relations avec les nouvelles espèces découvertes, qu'elles soient diplomatiques ou plus agressives. De par sa nature, il est également responsable de cartographier le territoire de l'Alliance et d'en gérer les mondes encore inhabités.

- **Le ministère de l'Étiologie** : Ce ministère est le ministère le plus philosophique de l'Alliance. Il cherche à comprendre les causes des origines, étudie le sens de l'univers et approfondit la foi des forerunners. De ce fait, c'est également lui qui supervise la protection et l'étude des différentes installations forerunners se trouvant sur le domaine de l'Alliance. Ainsi on y retrouve les plus érudits des san'shyuums, mais qui n'hésitent pas à parfois prendre part à accompagner les troupes pour expliquer le sens de l'univers aux impies.

- **Le ministère de la Pénitence** : Il s'occupe principalement des affaires judiciaires qui ne nécessitent pas un examen direct par le Grand Conseil, que ce soit de menus différends raciaux, ou des rapines par des pirates. Il se charge également des affaires plus graves concernant les races inférieures, comme des meurtres, même si ce ministère est incompétent devant l'hérésie. Seules les affaires les plus graves impliquant des sangheilis ou des san'shyuums (bien que ce dernier cas ne se soit jamais présenté, ceux-ci préférant démissionner pour étouffer l'affaire) entraînent un passage devant le Conseil. Aucun jiralhanae n'a encore été jugé devant cette juridiction suprême, bien que ça soit sans doute amené à évoluer.

- **Le ministère de l'Inquisition** : Comme son nom l'indique, ce ministère est chargé de poursuivre et de condamner les hérétiques. C'est donc un des ministères les plus influents et important pour l'Alliance. Il participe grandement à la stratégie militaire de l'Alliance, notamment en ce qui concerne les humains. De plus, ce ministère coordonne toutes les missions de la sixième division, jusqu'aux missions les plus confidentielles.

- **Le ministère de la Pondération** : Ce ministère est chargé de la distribution des ressources dans l'espace contrôlé par l'Alliance. Il gère la vie économique de l'Alliance covenante, surtout vis à vis des planètes mères restées autonomes, et s'assure de la répartition équitable des biens là où ils sont nécessaires. Il gère par extension l'approvisionnement en nourriture et autres denrées essentielles.

- **Le ministère de l'Ordonnance** : Il est chargé du bon fonctionnement des technologies de l'Alliance et par extension de la santé. C'est donc le ministère qui comprend sous ses ordres la majeure partie des huragoks, qui assurent l'entretien des appareils covenants.

- **Le ministère de la Continuité** : Ce ministère est sensé s'occuper de la défense de l'empire covenant. Cependant, au final il a un pouvoir extrêmement restreint, puisque ce sont les sangheilis qui ont le monopole de l'appareil militaire de l'Alliance. Son rôle principal et quasi unique est de s'assurer de la bonne défense de Grande Bonté, en mettant en place des roulements, car les capitaines sangheilis n'apprécient pas toujours d'être cantonnés au rôle de protecteur immobile. Il s'assure aussi en collaboration avec le conseil de guerre sangheili du recrutement de nouveaux soldats dans l'armée de l'Alliance.

- **Le ministère du Renouveau** : Il s'assure du contrôle strict de la politique de natalité chez les san'shyuums et est incontestable, même si un scandale venait à éclabousser un hiérarque en personne. Il gère aussi de manière plus diffuse la vie générale des san'shyuums, notamment au niveau administratif et promotions.

- **Le ministère de l'Allégresse** : Il est chargé d'entretenir le moral des créatures de l'Alliance, et organise donc des événements festifs périodiquement. Il s'assure de plus du contrôle des substances alcoolisées, ou plus douteuses, ainsi que des jeux d'argent et autres activités récréatives plus ou moins tolérées.

- **Le ministère de la Transparence** : Ce ministère contrôle les moyens de communication de l'Alliance et des registres d'identifications de tous les citoyens. En collaboration avec le ministère de l'Inquisition, il s'assure aussi plus discrètement de la surveillance des conversations jugées suspectes.

- **Le ministère de l'Harmonie** : Il s'agit de l'administration générale de l'Alliance, chargée de déterminer qui a le droit d'habiter dans la ville haute de Grande Bonté, quelles sont les relations avec les colonies, quel bar a le droit d'ouvrir, bref tous les détails qui huilent les rouages de la société covenante.

LE CONSEIL DES ACTES ET DE LA DOCTRINE :

Le conseil des actes et de la doctrine représente l'état-major des armées de l'Alliance, il est donc composé uniquement d'officiers sangheilis. Ce conseil est présidé par l'Amiral Impérial qui commande l'immense flotte de l'Alliance, et qui est conseillé par tous les commandeurs suprêmes actuellement en fonction. De par la nature de leur tâche, ces commandeurs ne peuvent que rarement être présents en personne au sein du conseil, s'appuyant alors sur des liaisons holographiques plus ou moins efficaces ou par le biais de représentants qu'ils auront préalablement nommés de manière officielle. Le conseil est également responsable de la nomination des juges au sein de la cours martiale de l'Alliance et du choix des officiers sangheilis représentant leur peuple au sein du Grand Conseil. Lorsque l'Amiral Impérial vient à mourir de quelques façons que ce soit, son successeur est nommé par le conseil, ce qui permet aux sangheilis de garder une certaine autonomie par rapport au Grand Conseil dans la gestion des affaires strictement militaires. L'Amiral Impérial actuellement en fonction est Xytan Jar 'Wattinree.

III.3.6. Le Jjaro

La religion officielle de l'Alliance se nomme le **Jjaro**, qui est un terme san'shyuum pouvant être traduit par « l'ascension » ou « le renouveau », ou même « la conquête » dans le cadre de certaines expressions. Née bien avant l'exil des san'shyuums sur le monde d'origine, Janjur Qom, cette religion était basée sur la vénération des forerunners mais dissimulait de terribles secrets qui ont été perdus lorsque les Réformateurs ont quitté la planète à bord du vaisseau-clé forerunner de classe Archive. En effet, vu qu'aucun haut prêtre ne se trouvait avec eux, ils n'ont pas appris tous les secrets qui auraient pu les faire réfléchir sur la véritable nature des forerunners et les dangers de leurs vestiges technologiques.

Au lieu de cela, les survivants san'shyuums sont restés conformes à la religion telle qu'elle était enseignée aux masses de la population de Janjur Quom, sans en comprendre les fondements ni connaître la vérité sur les soi-disant dieux qu'ils vénèrent encore aujourd'hui. Leurs connaissances de l'histoire des forerunners sont très fragmentaires de par le fait qu'ils n'ont eu accès qu'aux textes étant en accord avec leur croyance, tout le reste ayant été mis à l'index par les hauts prêtres, voir même détruit. Ils connaissent donc de nombreux éléments importants de l'histoire et de la culture forerunner, mais qui ont été très fortement teintés de mysticisme et de spiritualité, perdant une grande partie de leur sens pour devenir des mythes très éloignés de la réalité. Leur fanatisme est devenu tel que chaque nouveau texte forerunner qu'ils découvrent est aussitôt interprété de façon religieuse pour finalement toujours aller dans le sens de leurs croyances, les rendant complètement aveugles à la vérité qui pourtant se trouve dans un grand nombre d'archives forerunners récoltées au travers du temps. Et bien entendu, leur aveuglement s'est répandue à travers tous les autres peuples covenants qui rejoignirent l'Alliance au fil des siècles.

Nous vous synthétisons ci-dessous les grandes lignes du Jjaro. Certains éléments qui le composent ont été entièrement créés par les san'shyuums alors qu'ils vivaient encore tous sur Janjur Quom, tandis que d'autres sont de lourdes déformations de l'histoire forerunner pour s'accorder aux fondements de leur croyance :

LE NÉANT : Dans presque toutes les religions, il existe une entité maléfique, voir même démoniaque, qui cherche à faire grandir son influence parmi les mortels pour leur apporter le malheur et la ruine. Dans le Jjaro cette entité est désignée simplement sous le terme de Néant, car lui donner un nom serait trop horrible. Son but ultime est la corruption de toute chose vivante dans l'univers, et c'est pourquoi régulièrement il tente de s'introduire dans notre réalité en prenant la forme du Parasite.



LE PARASITE : Aussi nommé le Fléau des dieux, le Grand Dévoreur ou l'Archi-Ennemi, le Parasite possède une dimension spirituelle aussi importante que les forerunners eux-mêmes dans le Jjaro car il est l'incarnation physique du Néant apportant la corruption aux peuples de l'univers. Le Parasite est donc considéré comme une sorte de fléau démoniaque chargé de tester la foi des vrais croyants et d'apporter un juste châtiment aux hérétiques. Cela ne signifie pas que les croyants sont épargnés par le Parasite, mais simplement que la puissance de leur foi protégera leurs âmes de la damnation éternelle s'ils viennent à périr face à lui. Le Parasite peut toujours être vaincu et détruit, mais le Néant qui lui a donné naissance ne peut jamais disparaître et c'est pourquoi il se réincarnera de nouveau dans notre réalité au bout d'un certain temps, obligeant à nouveau les mortels à choisir entre la damnation et la salvation.

LE GRAND VOYAGE : Que ce soit à cause d'un défaut de traduction ou en raison de l'influence des autres principes de base de leur religion, les covenants sont persuadés que le Grand Voyage entrepris par les forerunners lorsqu'ils ont quitté notre galaxie fut en fait un voyage spirituel qui a fait d'eux des dieux. Car il est dit qu'au moment où le Parasite est vaincu, un chemin de lumière apparaît aux vrais croyants pour les guider jusqu'au domaine céleste du Panthéon. Ceux qui empruntent ce chemin accomplissent ce que les covenants appellent la « transcendance du physique », c'est-à-dire l'abandon de sa forme charnelle et mortelle pour acquérir une essence divine.

LE PANTHÉON : Dans le Jjaro, il s'agit d'un domaine divin dont la puissance est alimentée par la dévotion des croyants mortels. Ses habitants sont les anciennes races de croyants qui ont affronté et vaincu le Parasite par le passé, gagnant ainsi le statut de divinité pour mener le combat dans la dimension spirituelle contre le Néant. On compte donc parmi elles les forerunners mais aussi les Précurseurs bien que ces derniers possèdent un statut nettement moins important. En effet, le Panthéon est toujours dirigé par le dernier peuple à avoir vaincu le Parasite, les autres étant devenus de simples observateurs ayant mérité un repos éternel dans ce domaine céleste paradisiaque.

LE MANTEAU DE RESPONSABILITÉ : Alors que, dans la civilisation forerunner, il s'agissait essentiellement d'un concept philosophique défendu par un ensemble de lois juridiques pour préserver toutes les formes de vie, les covenants croient que le Manteau de Responsabilité est un objet divin qui est donné au peuple régnant sur le Panthéon. Il est porté par la dernière race ayant vaincu le Parasite et lui donne un pouvoir immense non seulement sur les mortels mais aussi sur tous les autres peuples du Panthéon. Ceux qui le portent ne peuvent pas intervenir dans le monde réel et encore moins affronter directement le Néant lui-même, aussi se contentent-ils d'utiliser leur puissance pour insuffler force et courage à tous ceux qui font preuve de foi envers eux et protègent leurs âmes contre la damnation apportée par le Parasite. Actuellement le Manteau est détenu par les forerunners, ce qui explique l'importance de ces derniers dans le Jjaro.

LE CYCLE DE RECLAMATION : Selon les dires des san'shyuums, le Cycle de Réclamation est un cycle de succession divine permettant de continuer le combat contre le Parasite chaque fois qu'il réapparaît. Car lorsqu'un peuple accomplit le Grand Voyage en récompense pour sa dévotion et son courage, rejoignant le Panthéon et recevant le Manteau de Responsabilité, il faut qu'un nouveau peuple apparaisse et devienne le nouveau champion des dieux dans la lutte éternelle contre le Néant. De ce fait, l'action de « Réclamation » dans la culture covenant possède un sens très différent de celui qui lui était donné par les forerunners : il s'agit d'abord de réclamer comme sien tout ce que les dieux ont laissé derrière eux en accomplissant le Grand Voyage, mais le but ultime du cycle n'est autre que de réclamer le Manteau de Responsabilité lui-même après avoir prouvé sa valeur devant le Parasite.

LES HALOS : Désignés par les covenants comme les sept anneaux sacrés, ces installations sont un cadeau des forerunners pour permettre à leurs successeurs de vaincre le Parasite lorsqu'il menacera à nouveau d'engloutir la galaxie. Ils en connaissent partiellement le fonctionnement, principalement la méthode de mise à feu par l'insertion de l'Index (qu'ils nomment l'icône sacrée) dans le cœur logique de la salle de contrôle, mais sont persuadés que l'onde apoptotique qu'ils émettent est de nature divine pour ouvrir le chemin du Grand Voyage aux croyants tout en éradiquant les infidèles et les hérétiques. Il est donc logique que ces anneaux sacrés soient les reliques forerunners les plus ardemment recherchées par les covenants. Le moindre indice sur la localisation d'un d'entre eux est une information inestimable pour laquelle des légions entières de guerriers seraient prêtes à donner leurs vies.

III.3.7. Les rites religieux

Le Jjaro se pratique non seulement par l'enseignement de ses principes, mais aussi par des rituels mis en place par les prophètes san'shyuums et qui sont d'une importance capitale dans la vie sociale de l'Alliance. Nous allons passer en revue l'ensemble de ces concepts.

La prière quotidienne : chaque membre de l'Alliance, qu'il soit soldat ou simple civil, doit prier au moins une fois par jour les forerunners afin que ces derniers le guide vers l'accomplissement de sa destinée et de celle de tous les peuples covenants. Il n'existe pas de prière commune, chacun étant libre de choisir les mots et le moment qui conviennent le mieux, ce qui fait que les individus les moins pieux peuvent aisément passer outre cette obligation. Néanmoins, dans la plupart des groupes de combat militaires, c'est l'officier en charge qui décide le moment où tout le monde se rassemble pour prier en silence.

Le jour des morts : il s'agit du dernier jour avant le début d'un nouveau kyeld (année covenant), ce qui correspond au 15 mai dans le calendrier humain et coïncide avec le début de la période de floraison des **Gléades**. Il s'agit de la seule espèce de plante que les san'shyuums ont emmené avec eux lors de leur exode car elle possède une grande valeur symbolique dans leur culture, probablement en raison du fait qu'elle soit entièrement phosphorescente. Le jour des morts est un moment sacré pour tous les membres de l'Alliance, car on y commémore la mémoire des guerriers qui ont donné leurs vies pour servir la cause du Grand Voyage au cours de l'année qui s'achève. Cela se fait au cours d'une cérémonie officiée partout dans le domaine de l'Alliance par les san'shyuums ou par des officiers sangheilis reconnus pour leur piété, de préférence en un endroit où poussent des Gléades phosphorescentes. Durant cette cérémonie, n'importe quel soldat de l'armée sainte peut venir dire quelques mots sur un frère d'arme qu'il a personnellement connu et qui a quitté ce monde au nom des dieux. Les plus fervents croyants gardent en mémoire les noms de tous leurs compagnons tombés au combat, ou du moins ceux qu'ils considèrent comme dignes d'être commémorés, ce qui dépend beaucoup de la race à laquelle appartient le croyant. L'emploi des armes est autorisé uniquement pour se défendre, car tuer un fidèle pendant le jour des morts est un crime extrêmement grave souvent considéré comme une preuve d'hérésie. Une fois cette journée terminée, un nouveau kyeld commence avec l'espoir qu'il soit meilleur que le précédent.



Les cérémonies funéraires : à l'exception des kig-yars pour qui ce concept est totalement étranger, tous les peuples covenants possèdent des traditions de funérailles plus ou moins élaborées. Mais lorsque le défunt est un san'shyuum ou un sangheili membre de l'armée de l'Alliance, cela prend aussitôt un caractère religieux officiel. Bien entendu, les dimensions de la cérémonie dépendent directement de l'importance dudit défunt, et peuvent aller du petit comité de compagnons d'armes aux obsèques sacrées partagées dans tout le territoire covenant. Cela se déroule différemment selon qu'il s'agit d'un décédé sangheili ou san'shyuum. Dans le premier cas, le sang de l'individu est collecté dans une coupe avant d'être bu par ses proches et par ceux qui se sont battus avec lui, puis son corps est brûlé et les cendres envoyées par capsule dans l'un des trois soleils de Sanghelios. Dans le cas où son corps n'a pas pu être récupéré, une prière solennelle pour le salut de son âme est faite à la place. Pour un san'shyuum, le corps est enrobé dans un linge pour être enterré dans l'un des jardins privés de leur peuple (sans être mis dans un cercueil, précisons-le) et des Gléades sont plantées sur sa tombe. Ci-dessous, nous vous mettons deux exemples de prière adressée à un mort :

"Ton voyage s'est achevé. Ton sacrifice n'est qu'une autre pierre pavant la voie afin que d'autres puissent continuer. Tu ne t'es jamais écarté de la voie ni failli dans ta foi. Pour cela, tu seras récompensé. Que tes actions soient un phare pour tous ceux qui viendront après toi. Lorsque le Grand Voyage commencera, nous marcherons à nouveau tous ensemble."

"Puisse le Grand Voyage t'attendre, puisse tes ennemis brûler en enfer, et ta lignée se perpétuer avec honneur. Puisse ton corps brisé se rendre au-delà des frontières de l'esprit, au-delà des frontières de nos mondes, vers le lieu auquel nos ancêtres rêvaient en chantant, et dont les prophètes nous ont tant parlé."

La bénédiction des reliques : lorsqu'une technologie forerunner est découverte, il est interdit de la mettre en marche avant qu'un san'shyuum disposant de suffisamment d'autorité ne l'ait bénie, car dans le cas contraire son essence divine peut être souillée et avoir de terribles conséquences. Le rituel d'activation nécessite de prononcer une longue succession de sermons destinés à apaiser la conscience des forerunners qui habite le lieu où l'objet ainsi béni, de façon à ce que sa puissance demeure intacte et que les peuples covenants soient gardés dans les bonnes grâces des dieux. Selon l'importance de la technologie concernée (et donc de sa valeur religieuse aux yeux des san'shyuums), la bénédiction d'une relique peut durer entre quelques minutes et plusieurs heures.

La cérémonie de Procession des Âges : Avant même de quitter leur monde natale de Janjür Qom, les san'shyuums avaient prophétisé que leur civilisation passerait par sept âges différents avant de pouvoir commencer le Grand Voyage. Cette notion est restée d'une immense valeur pour eux puis pour les autres peuples covenants qui les ont rejoints, si bien qu'une cérémonie religieuse de grande importance y est consacrée afin de maintenir la croyance dans cette prophétie. Elle s'accomplit avant de grandes batailles ou des événements majeurs en utilisant sept grands anneaux forgés chacun dans un matériau différent afin de représenter un Âge différent, ce qui fait qu'elle n'est généralement accomplie que par les prêtres san'shyuums ou par les chefs militaires suffisamment zélés pour avoir reçu ces objets en cadeau. La personne qui officie la cérémonie pose les anneaux au sol selon un schéma prédéfini et marque des glyphes forerunners au centre de chacun d'eux, parfois de manière simplifiée, puis marche dans les anneaux selon un ordre précis en récitant le texte ci-dessous :

MATÉRIAU DE L'ANNEAU RITUEL	« En ce jour béni nous honorons la Procession des Âges, afin de contempler le Chemin déjà foulé de nos pieds et celui qui nous sépare encore de la Transcendance. C'est ainsi que nous entretenons notre foi. C'est ainsi que nous honorons Ceux qui ont pris le Chemin.
Obsidienne	Arrivés à la fin de leur Cycle et au début du nôtre, les dieux ont rejoint le Panthéon en nous appelant à marcher dans leurs pas. Et par leur absence soudain commença l'Abandon, une époque sombre dominée par l'Ignorance et la Peur afin d'éprouver notre foi.
Fer	Puis vint le Conflit, où notre aveuglement apporta la Rivalité et le Carnage pour laver notre innocence dans le sang.
Jade	Mais lorsque nos cœurs furent enfin vidés de leur haine arriva la Réconciliation, et nous connurent alors l'Humilité et la Fraternité afin d'unir nos forces pour le bien commun des vrais croyants.
Géode	Ainsi, c'est ensemble que nous entrâmes dans la Découverte, où les conquêtes de notre glorieuse flottent apportèrent l'Émerveillement et la Compréhension nécessaire à la poursuite du Grand Voyage qui nous a été promis.
Améthyste	En chemin, la rencontre d'autres peuples élus ammena la Conversion, et par la grâce des dieux nous apportâmes à ces peuples l'Obéissance et la Liberté qui forment une âme pure sous la lumière de la seule véritable foi.
Opale	Mais notre quête connut les malheurs du Doute, où seuls la Foi et la Patience nous préservèrent de la corruption du Néant et de ces agents.
Adamantium	Et enfin, lorsque la fin du Chemin sera devant nous, arrivera la Réclamation. Par la grâce des sept anneaux sacrés viendra notre Salut pour rejoindre les dieux par le même Chemin qu'ils ont suivi. Et par le Manteau de Responsabilité qui nous reviendra de droit, nous deviendrons les nouveaux maîtres du Panthéon des dieux. »

III.3.8. Les lois de l'Alliance

Afin de maintenir la stabilité et la puissance de l'Alliance, celle-ci doit non seulement rassembler les différents peuples covenants autour d'une religion commune, mais aussi être protégée par un système juridique aussi fort qu'incontestable. C'est dans ce sens que l'administration, et en particulier le ministère de la Pénitence, a rédigé un ensemble de lois qui ont été présentées devant le Grand Conseil pour y être votées. Toutefois, en raison de la place privilégiée des sangheilis dans la politique covenant, leurs conseillers militaires ont eux aussi émis des propositions de loi dont la plupart ont été approuvées par les grands prophètes.

Nous allons parcourir ici les plus importantes des lois de l'Alliance en les classant par sujet de manière alphabétique :

- **Académies militaires :** les individus les plus prometteurs parmi les différentes races covenants peuvent entrer au service de l'Alliance en commençant par une éducation avancée de la part des meilleurs vétérans de l'armée. Il existe de nombreuses académies militaires à travers le territoire de l'Alliance, mais les plus prestigieuses se trouvent sur Grande Bonté et sont les plus difficiles d'accès. Il y a deux manières de rentrer dans ce genre d'académie : soit payer le prix d'inscription (qui est souvent exorbitant et qui est plus important pour les races vassales), soit obtenir un score suffisamment élevé aux tests d'aptitudes pour que cette éducation soit entièrement prise en charge par le budget militaire de l'Alliance. Il faut étudier pendant au moins un an pour avoir le droit de passer les examens finaux, mais la majeure partie des candidats ne le font qu'après trois ans en raison de la difficulté de ces examens. Ces derniers combinent à la fois des questions à l'orale sur des décisions tactiques, des épreuves physiques et des affrontements avec des armes d'entraînement. Tout individu qui a passé avec succès les examens finaux d'une académie militaire reçoit l'honneur de pouvoir porter la rune de cette académie sur ses habits ou son armure. Il sera ensuite plus facilement promu à des grades supérieurs et ses avis seront considérés avec respect par les autres soldats et officiers de l'Alliance, dans la limite du raisonnable bien entendu.



- **Duels d'honneur :** ce type de duel peut être autorisé pour deux raisons uniquement : soit pour réparer une offense, soit pour déterminer qui a raison dans un débat ne trouvant pas d'issue. Dans les deux cas, l'affrontement doit se dérouler sous l'arbitrage d'un sangheili qui porte alors temporairement le titre de **magistrat**. Celui-ci doit toujours être de grade plus élevé que les protagonistes dans la hiérarchie sociale ou militaire, et il doit également avoir été témoin de l'offense ou du débat en question ou avoir pris la responsabilité d'accepter le combat sur la bonne foi des participants. Un duel d'honneur se déroule toujours à l'arme blanche et entre deux individus seulement, mais les adversaires ne sont pas obligés d'utiliser des armes identiques. Par contre, tout individu impliqué dans un duel d'honneur peut demander à un sangheili de se battre pour lui tant que celui-ci est de grade inférieur au magistrat et qu'il accepte de défendre l'honneur de l'individu en question. En général, le vainqueur gagne le droit de décider du sort de son adversaire (ou de celui qu'il représente), ce qui peut inclure le choix de mettre fin à ses jours si le magistrat l'autorise.

- **Enrôlement et quotas militaires :** tous les peuples covenants doivent verser un tribut à l'Alliance non pas en argent ou en ressources matérielles, mais en individus sains et capables de travailler ou de se battre. Sa valeur est réévaluée à chaque année par le Grand Conseil pour mieux convenir aux besoins, mais chaque peuple peut exiger un délai pour répondre à cette demande, ce délai ne pouvant pas dépasser trois lunes (153 jours).

- **Hérésie :** d'innombrables gestes, paroles et pensées peuvent être considérées comme hérétiques par le ministère de l'Inquisition. Cela va du non-respect des rites religieux du Jjaro à la destruction pure et simple de reliques forerunners. Bien qu'il puisse y avoir des circonstances atténuantes pouvant excuser les personnes ainsi accusées, la décision d'accepter ou non ces excuses appartient uniquement aux autorités de la 6^{ème} division et/ou du ministère de l'Inquisition, que ce soit en privée ou au travers d'un jugement protocolaire. Les civils reconnus coupables d'hérésie mineure sont généralement enrôlés de force dans l'armée de l'Alliance afin de se racheter devant les dieux en servant la cause du Grand Voyage, ce qui est un moyen très efficace de renflouer les effectifs militaires en cas de besoin. Dans le cas d'individus étant déjà des guerriers de l'Alliance, le châtiment peut très vite être la mort, en particulier pour les membres des races vassales ne bénéficiant pas de la protection d'un officier sangheili bienveillant. Ceux qui sont laissés en vie doivent porter la Marque de l'Hérésie apposée au fer rouge à même la peau en un endroit bien visible du corps, afin que tous ceux qu'ils rencontrent soient conscients de leurs fautes.

san'shyuums	Races
sangheilis	seigneuriales
jiralhanaes	Races vassales
lekgolos keg-yarns	
kig-yars unggoyes	
yanme'es	

- **Hiérarchie sociale :** toutes les races covenants n'ont pas la même importance dans la société, leur valeur étant déterminée par le Grand Conseil en fonction de plusieurs paramètres : leurs compétences martiales, leur dévotion envers le Jjaro, la manière dont elles sont rentrées dans l'Alliance et la date de leur conversion. Actuellement, cette hiérarchie se présente comme indiquée dans le tableau ci-contre, avec les san'shyuums et les sangheilis au sommet en tant que **races seigneuriales**, et les autres peuples covenants qui sont considérés comme des **races vassales**, également appelés plus simplement des **auxiliaires**. L'importance d'une race influe sur de nombreuses choses, comme l'ordre de priorité pour l'attribution de ressources, la quantité et la qualité de ces mêmes ressources, les privilèges accordés ou tout simplement le niveau

d'autorité militaire et religieuse. Chose très importante à savoir, cela influe également sur la valeur de la parole d'un individu dans le cadre de toute procédure civile ou militaire : le témoignage d'un jiralhanae vaudra plus que celui d'un lekgolo ou d'un keg-yarn, mais moins que celui d'un sangheili. Précisions aussi que cette hiérarchie sociale n'est pas figée et qu'elle peut donc évoluer selon les événements futurs qui ennobliront ou discréditeront une race par rapport aux autres.

- **Propriété :** seuls les races seigneuriales (sangheilis et san'shyuums) sont autorisées à posséder des biens immobiliers (bâtiment ou terrain) sur les colonies mixtes de l'Alliance. Les races vassales ne peuvent qu'occuper les structures et terrains mis à leur disposition par l'administration du ministère de la Pondération ou louer des logements présentant un confort supérieur à la normale.

- **Transitions sub-spatiales :** afin de lutter du mieux possible contre les hérétiques, les pirates et les contrebandiers, aucun vaisseau civil n'a le droit d'effectuer une transition dans le sous-espace sans avoir reçu un code d'autorisation de la part de l'un des vaisseaux militaires se trouvant sur place. Pour obtenir ce code, le vaisseau doit s'identifier et indiquer sa destination ainsi que sa cargaison. Cela peut amener à une inspection réglementaire avant l'autorisation de transit, mais l'armée ne procède que rarement à ces fouilles faute de temps, mais par contre elle prévient les forces militaires situées à la destination officielle du vaisseau afin qu'elles puissent confirmer son arrivée. Si le vaisseau change de trajectoire et n'arrive pas aux coordonnées qu'il avait indiquées, il est immédiatement fiché comme hors-la-loi et sera intercepté à vue par l'ensemble des forces navales de l'Alliance.

- **Vieillesse et handicaps :** l'Alliance n'a que faire des personnes incapables d'assurer un rôle productif, qu'elles soient trop âgées ou qu'elles aient subi des blessures trop gravement handicapantes. C'est pourquoi tout individu qui ne peut plus assurer aucun rôle dans la société doit retourner sur le monde d'origine de son peuple ou obtenir les soins nécessaires pour être à nouveau productif, sinon quoi il est exécuté par les sangheilis. A part les jiralhanaes et les kig-yars qui méprisent les faibles et sont loin d'être altruistes, tous les peuples covenants cherchent à récupérer leurs anciens lorsqu'ils ont atteint l'âge de se retirer du service de l'Alliance et utilisent alors leurs ressources gouvernementales pour le transport ou l'effectuer eux-mêmes. Malheureusement, ce n'est pas aussi facile pour tous, car si certains comme les sangheilis ou les lekgolos possèdent largement les moyens financiers ou matériels suffisants, d'autres comme les keg-yarns ou les unggoyes ne peuvent pas toujours payer ces voyages. Pour ce qui est des individus handicapés, ceux qui font partie des armées de l'Alliance ont généralement un revenu suffisant pour payer les soins nécessaires car ils sont de moindre coût pour les militaires, mais ce n'est pas aussi simple pour les civils.

III.3.9. Les marques honorifiques et punitives



Comme les affaires guerrières occupent une place centrale dans la société covenante, celle-ci tend à encourager le dévouement des troupes par un ensemble de distinctions militaires qui, contrairement aux médailles humaines, sont affichées en toutes occasions plutôt que d'être portées uniquement lors des grandes cérémonies. Ces distinctions prennent donc la forme de **marques honorifiques** qui sont apposées contre les armures et autres tenues des individus récompensés, afin de montrer l'exemple aux autres soldats et de leur inspirer les valeurs de l'Alliance, ainsi que d'encourager les civils à rejoindre l'armée pour y trouver la gloire eux aussi. Le nombre de guerriers portant une ou plusieurs marques est en général assez important durant les périodes de conflit, et la dimension très religieuse de la guerre contre les humains favorise grandement cette tendance. Leur taille n'est pas réglementée, cependant la plupart de ceux qui les reçoivent choisissent de les porter d'une manière assez discrète afin d'éviter d'être accusés de vantardise.

Cependant il n'existe pas que des marques honorifiques, car de la même manière que les individus vertueux doivent être portés en exemple auprès du reste de la population, ceux qui se comportent de manière déshonorante doivent être clairement identifiés pour leurs fautes afin qu'ils ne puissent plus causer d'autres torts en profitant de l'ignorance de leur entourage. Il existe donc également des marques dites **punitives** qui servent à empêcher les criminels et autres fautifs de dissimuler leur véritable nature. Ces marques-là ne sont pas peintes ou brodées sur les vêtements, mais apposées au fer rouge sur la peau en choisissant un endroit soit très visible soit cohérent avec le type de marque concerné. Elles sont également de bien plus grande taille que les marques honorifiques afin que personne ne puisse les ignorer.

Du point de vue de la loi, seuls les officiers sangheilis et les san'shyuums peuvent apposer une marque, qu'elle soit honorifique ou punitive, parfois sous réserve d'une recommandation ou d'un jugement officiel. Et afin de lutter contre les falsifications, un registre du Ministère de la Pénitence liste toutes les marques punitives qui ont été données de manière réglementaire, tandis que la même chose est faite pour les marques honorifiques par le Conseil des Actes et de la Doctrine.

MARQUES HONORIFIQUES :

- **Marque de la Fortune (voir image ci-dessus) :** issue du symbole d'union des sept clans ancestraux de Sanghelios, ceci est la plus grande distinction qui existe à ce jour dans l'Alliance. Elle est donnée pour avoir personnellement offert une grande et glorieuse victoire, par ses actions ou son commandement.
- **Marque de la Destinée :** deuxième plus importante distinction, celle-ci indique que son porteur a personnellement permis la récupération ou la protection d'une relique forerunner et qu'il a donc été touché par la grâce des dieux.
- **Marque de la Bravoure :** cette distinction est donnée pour avoir vaincu un ennemi malgré des conditions stratégiques désespérées. Ceux qui la reçoivent sont généralement les derniers survivants d'un large groupe qui a été presque entièrement anéanti par l'ennemi.
- **Marque de la Ferveur :** récompense ceux qui ont personnellement vaincu d'importants chefs hérétiques en combat singulier.
- **Marque de la Persévérance :** cette distinction ne peut être portée que par ceux qui ont continué de servir dans les armées de l'Alliance pendant au moins trois ans après avoir atteint l'âge normal de la retraite.
- **Marque de la Fraternité :** indique qu'en une occasion particulière, le porteur a sauvé un grand nombre d'autres soldats ou de civils de l'Alliance.
- **Marque de la Ténacité :** cette marque indique qu'au cours d'une bataille, le porteur a remporté une victoire contre ses ennemis en continuant à se battre malgré de graves blessures.

MARQUES PUNITIVES :

- **Marque de la Jalousie :** indique un individu coupable de vol ou de viol, les deux crimes renvoyant à un désir de s'approprier illégalement quelque chose qui ne lui appartient pas. La seule différence est qu'en cas de vol, la marque est faite sur les mains puis le condamné reçoit un nom de coups de fouets variable, tandis que pour un viol elle est faite au plus près du sexe qui subit systématiquement une castration adaptée. Une même personne peut recevoir jusqu'à trois marques de la Jalousie, puis s'il récidive une fois de plus, il est exécuté.
- **Marque de la Désobéissance :** créée initialement pour désigner les pirates et autres contrebandiers vivant hors des lois sans forcément être des hérétiques, cette marque est également utilisée sur des guerriers de l'Alliance qui ont fait preuve d'un manque de respect flagrant envers un haut supérieur, ou qui sont responsables de graves incidents parce qu'ils ont désobéi à un ordre direct. Notons que dans la culture sangheili, le fait de désobéir à l'ordre d'un supérieur n'est pas un crime si l'ordre en question est stupide ou même dangereux, mais chacun doit assumer les conséquences de ses décisions.
- **Marque de la Honte (voir image ci-contre) :** cette marque est, après celle de l'Hérésie, la plus terrible qui puisse être reçue. Elle indique que l'individu a commis une faute si grave et dont les conséquences ont été si catastrophiques pour l'Alliance qu'il ne peut recevoir le pardon qu'en mourrant au combat pour le Grand Voyage. Peu importe qu'il ait commis cette faute involontairement.
- **Marque de l'Hérésie :** comme son nom l'indique, cette marque indique une personne qui a été reconnue coupable d'avoir agi volontairement contre le Grand Voyage.
- **Marque du Déclin :** l'existence et la nature de cette marque est gardée secrète par les san'shyuums car elle concerne uniquement leur propre peuple. La liste des individus qui l'ont reçue est donc soigneusement gardée à l'écart des autres registres du Ministère de la Pénitence. Apposée au plus près du sexe de l'individu afin de ne pouvoir être vue que par son partenaire amoureux, elle indique que son patrimoine génétique est trop dégradé pour avoir le droit d'avoir une descendance, et que tous ceux qui se reproduiraient avec lui malgré cette interdiction seraient châtiés avec la plus grande sévérité.



III.3.10. La justice covenante

En raison de son organisation de type féodal, l'Alliance covenante possède un système judiciaire très différent de celui des humains car non seulement tous les peuples ne sont pas égaux en droits comme nous avons pu le voir dans le chapitre précédent, mais ils ne sont pas non plus égaux dans l'application des peines. Par exemple, pour un même crime, un unggoy ou un kig-yar sera plus facilement exécuté afin de servir d'exemple que ne le serait un keg-yarn ou un leklogo. L'autorité incontestable des races seigneuriales fait que ces dernières se montrent extrêmement sévères et parfois à la limite de la tyrannie car cela représente le principal moyen de maintenir l'Alliance forte.

Il existe en tout quatre moyens pour les races seigneuriales d'appliquer cette justice sur le territoire de l'Alliance (cela ne concerne pas les mondes d'origine des différents peuples covenants qui, eux, ont conservé leurs propres systèmes judiciaires), et nous allons les décrire rapidement ici :

- **Jugement immédiat** : les crimes et délits sont tellement nombreux sur le domaine de l'Alliance qu'il est totalement impossible de toutes les traiter au travers de tribunaux officiels, d'autant que la grande majorité de ces affaires ne concernent que des races vassales de peu d'importance. Afin de pouvoir en expédier rapidement une bonne partie, la loi de l'Alliance autorise tout sangheili membre de l'armée sainte d'accomplir un jugement immédiat même s'il n'a pas été témoin des faits, mais pour avoir un avis impartial il ne doit connaître aucune des personnes impliquées. Un sangheili connaissant de près ou de loin une personne impliquée dans un jugement immédiat peut toujours se porter garant pour lui et ainsi influencer sur la décision finale, mais cela n'arrive que très rarement. Ce type de justice est appliqué pour la totalité des affaires civiles ainsi que pour les affaires militaires de faible importance, mais il est important de préciser que seuls les sangheilis membres de la 6^{ème} division, l'Inquisition des prophètes, peuvent accomplir un jugement immédiat sur des actions pouvant être considérées comme hérétiques.

- **Les cours Martiales** : ce type de jugement n'est mis en place que pour les affaires impliquant des soldats de l'Alliance et dont la complexité et/ou la gravité des faits rend tout jugement immédiat impossible. Cela peut concerner par exemple une désobéissance à un ordre direct ayant entraîné une suite de conséquences graves dans le cadre d'une opération, ou la découverte d'un trafic important de matériel nécessitant une enquête approfondie pour en découvrir l'ampleur et les différents bénéficiaires. Une cour martiale est constituée en tout de 11 sangheilis : 10 jurés et un juge, celui-ci étant toujours soit un maître de terrain, soit un maître de flotte, soit encore un maître des opérations spécial. C'est généralement le Conseil des Actes et de la Doctrines qui choisit les individus qui constitueront une cour martiale, mais il peut arriver que dans l'urgence cette décision soit prise par des membres de la 7^{ème} division tout en informant le Conseil.

- **Jugement Inquisitorial** : toutes les affaires concernant des actes considérés comme hérétiques sont gérées uniquement par les sangheilis de la 6^{ème} division de l'Alliance. Lorsque des personnes extérieures à la Sainte Inquisition des Prophètes découvrent un ou plusieurs hérétiques (coupables ou suspects), elles peuvent les interpeller en faisant tout leur possible pour les capturer (car les abattre pourrait être vu comme une faute grave envers l'Alliance), mais doivent surtout prévenir la 6^{ème} division afin qu'elle prenne l'affaire en charge. Ce n'est qu'une fois qu'un hérétique a été arrêté et amené devant un ou plusieurs inquisiteurs qu'il peut être jugé par ces derniers, le plus souvent après un interrogatoire où les pires formes de torture peuvent être utilisées afin de recueillir des aveux. Il est interdit de remettre en question la décision d'un inquisiteur, à moins d'être soi-même un inquisiteur disposant d'une autorité supérieure (celle-ci se mesurant par sa considération auprès des grands prophètes).

- **Jugement exceptionnel devant le Grand Conseil** : dans toute l'histoire de l'Alliance, ce genre de procès n'est arrivé qu'une poignée de fois à peine. Cela n'est justifié que pour étudier des affaires qui possèdent un immense impact sur l'Alliance ou sur les peuples covenants qui la composent, que ce soit au niveau militaire, économique, social, ou surtout religieux. Beaucoup de demandes d'intégration d'une nouvelle race vassale dans l'Alliance ont nécessité une audience devant le Grand Conseil suivie presque immédiatement d'un jugement. La chambre des sangheilis et celle des san'shyuums doivent effectuer chacune un vote séparé pour connaître leur avis général, et si les deux tombent d'accord alors le jugement est immédiat avec une décision finale négociée entre les deux chambres. Par contre, si elles sont en désaccord, ce sont les trois hiérarques qui tranchent la question tout comme pour l'étude des affaires politiques de l'Alliance.

Même si la peine de mort est une sentence assez courante dans l'Alliance, elle n'est pas la plus souvent employée car pour plusieurs raisons d'ordre économiques et sociales, le Grand Conseil a demandé de privilégier la peine d'emprisonnement temporaire ou définitive. De ce fait, l'Alliance a développé un système carcéral extrêmement développé et sécurisé qu'il est nécessaire de décrire en détails. Il existe principalement deux types de prisons : les colonies pénitentiaires (cf. chap. III.4.8) et les vaisseaux fantômes de l'Inquisition.

Les vaisseaux fantômes :

Tous les individus suspectés ou accusés d'hérésie et qui présentent un avantage quelconque à être gardés en vie sont détenus à bord de corvettes furtives de classe Prostration appartenant non pas à la 4^{ème} division mais à la Sainte Inquisition des prophètes. En raison du secret absolu sur leurs emplacements qui changent périodiquement, ces corvettes sont désignées comme les « vaisseaux fantômes » par la population covenante, et il est dit qu'aucun détenu n'en est jamais sorti vivant dans toute l'histoire de l'Alliance. Chacun de ces bâtiments est commandé par un Grand Inquisiteur, peut contenir entre dix et trente détenus et sert généralement de base d'opération à tous les Inquisiteurs qu'il a formés par le passé, ainsi qu'à leurs agents de confiance. La simple présence de ces terribles guerriers fanatiques suffirait normalement à ce qu'aucun hérétique ne puisse s'échapper, mais leurs conditions de détention rendent déjà cette hypothèse totalement impossible.

Le fait est que les vaisseaux fantômes de l'Inquisition sont les seuls endroits autres que le sanctuaire intérieur des prophètes à contenir d'authentiques reliques forerunners de deux genres bien précis : les caissons de stase sub-spatiale et les champs de confinement. L'Alliance n'est pas parvenue à reproduire ces technologies de façon suffisamment fiables pour qu'ils puissent être utilisés, les répliques se montrant défectueuses de façon systématique après quelques heures d'utilisation, mais un nombre suffisant d'exemplaires ont été récupérés sur différentes installations forerunners pour en équiper les vaisseaux fantômes.

- **Caissons de stase sub-spatiale** : ces grands tubes rectangulaires et lourdement ornements, un peu plus grands qu'un tube cryogénique humain, font partie des mesures d'urgence développées par les forerunners durant les derniers temps de leur guerre contre le Parasite, et étaient destinées à servir d'abris de dernier recours contre la déflagration des Halos pour ceux qui ne pourraient pas rejoindre les mondes-boucliers. Malheureusement, les expéditions des libériens étaient trop éloignées du territoire sécurisé d'Ecumène pour qu'on puisse leur en délivrer en quantité suffisante et la technologie fut principalement utilisée pour la population civile n'ayant pas pu être évacuée. La technologie de stase sub-spatiales est utilisée par les forerunners dans le même but que la cryogénie humaine : afin de conserver un individu dans le même état sur une longue période. Mais là où la cryogénie se base sur un ralentissement forcé du métabolisme de l'individu, la stase sub-spatiale enferme celui-ci dans un champ de sous-espace qui le coupe des lois spatio-temporelles de l'espace réel, permettant sa conservation pendant un temps virtuellement illimité. Ainsi, l'utilisateur se retrouve piégé dans une "cage" de sous-espace où le temps est arrêté sans qu'il en soit conscient pour autant car son propre métabolisme est complètement figé, ce qui présente un avantage certain pour l'Inquisition dans le contrôle de ses prisonniers.



- Champs de confinement : le champ de confinement est un système permettant d'emprisonner un objet ou un individu en l'empêchant complètement de bouger. En apparence semblable à un ascenseur gravitationnel car déployant le même genre de cylindre de lumière coloré, un champ de confinement piège toute personne ou objet se trouvant dans ce cylindre en limitant ses mouvements selon la position où il se trouve à l'intérieur de ce cylindre. Une fois que le système de confinement est activé, un rayon de lumière est émis par un dispositif pouvant se trouver soit au sol, soit au plafond d'une pièce, ou même sur un mur ou en suivant un plan incliné. La hauteur maximale du rayon dépend de la puissance du dispositif, les plus grands pouvant aller jusqu'à une centaine de mètre de haut et faire une dizaine de mètres de diamètre, tandis que les plus petits font seulement une dizaine de centimètres de haut sur quatre ou cinq centimètres de diamètre. Tout objet ou individu pénétrant à l'intérieur du rayon lorsque celui-ci est activé est immédiatement attiré vers le centre du rayon, ce qui le fait alors flotter dans les airs grâce à la création d'une gravité artificielle par le dispositif de champs de confinement. A l'intérieur de ce rayon, les forces de gravité artificielle sont réparties de façon inégale, sa puissance étant plus importante sur les extrémités du rayon qu'en son

centre. Cela fait que la personne piégée à l'intérieur du champ de confinement est partiellement libre de ses mouvements : elle peut toujours bouger mais plus elle s'approche de l'extrémité du rayon, et plus ses mouvements sont difficiles, jusqu'à être totalement impossibles. Ce système d'emprisonnement fonctionne également contre les objets capables de se déplacer comme les navettes ou même les projectiles physiques comme les missiles ou les balles qui sont alors stoppées par la force de gravité artificielle. Par contre, il ne fonctionne pas contre les projectiles énergétiques tels que les tirs de plasma, ce qui fait que les champs de confinement sont beaucoup utilisés par les membres de l'Inquisition pour piéger leurs cibles avant de les exécuter par un déluge de tirs plasmatiques.

III.3.11. L'industrie et le commerce

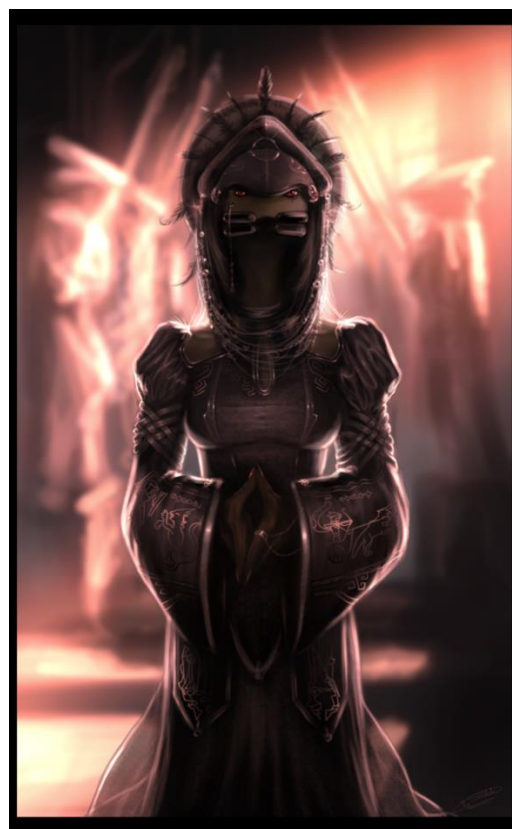
D'une manière générale, l'industrie au sein la civilisation covenant est divisée en deux catégories : l'industrie militaire de l'Alliance et l'artisanat. La première catégorie rassemble l'ensemble des moyens de production contrôlés directement par l'administration san'shyuums, en particulier le ministère de la Pondérance qui est en charge de la gestion des ressources sur l'ensemble des colonies et stations spatiales répondant à l'autorité de Grande Bonté. La seconde catégorie est assez proche du petit commerce chez les humains car, si l'on fait exception des industries lekgolos, les covenants ne possèdent aucune grande corporation marchande privée.

L'artisanat :

Beaucoup d'objets plus ou moins communs sont issues des différents peuples covenants qui continuent de les fabriquer en y apportant parfois quelques modifications ou améliorations. Les méthodes de conception de ces objets sont très largement répandues et d'innombrables artisans de différentes races sont donc capables de les fabriquer tant qu'ils disposent des instruments et matériaux adéquats. Leurs produits sont ensuite vendus le plus souvent sur place ou dans des marchés peu éloignés, et ne se diffusent à travers le territoire covenant que par de multiples reventes par leurs propriétaires successifs.

Certains peuples possèdent une activité artisanale bien plus importante que d'autres, comme par exemple les lekgolos qui constituent un unique conglomerat commun extrêmement puissant et qui partage toutes ses techniques de conception ou d'amélioration, ce qui leur donne la possibilité de produire même les objets les plus complexes. Les unggoys, keg-yarns et jiralhanaes eux aussi sont très portés sur la manufacture d'objets, mais la plupart du temps il s'agit de technologie très primitive qu'aucune autre race ne souhaite utiliser, ce qui fait que cela ne leur ouvre pas de marché extérieur. Les kig-yarns sont les plus adaptatifs, récupérant des technologies partout où ils le peuvent pour ensuite fabriquer en masse ce qui se vend le plus, cependant leurs produits sont réputés moyennement fiables et parfois même sujet à une dégénérescence programmée extrêmement courte. Les yanme'es, eux, ont une puissante production artisanale mais ne vendent quasiment rien de leur production, car ils ont tendance à ne fabriquer que ce qui leur est nécessaire sur le moment.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce sont les sangheilis qui possèdent l'artisanat le moins important de tous alors qu'ils avaient autrefois bâti une société autonome d'une grande puissance. De nombreuses technologies développées par leur civilisation ont été irrémédiablement perdues, remplacées par les technologies forerunners largement supérieures mais détenues par les san'shyuums, créant ainsi une immense dépendance de leur peuple envers l'Alliance. De plus, la quasi-totalité des mâles sangheilis sont élevés pour devenir des guerriers, ce qui les détourne de toute autre activité sociale. Les derniers savoirs de fabrication sont donc détenus par les femelles des différents clans dont la faible production est généralement concentrée sur des domaines non couverts par les usines de l'Alliance, mais peu à peu l'artisanat diminue en importance dans la société sanghelienne et il ne fait aucun doute qu'il finira par disparaître complètement.



L'industrie militaire :

Cette catégorie représente près des deux tiers de l'activité économique totale, car elle assure la production de la plupart des équipements de haute technologie les plus indispensables au maintien de la civilisation covenante. Parmi ces produits, on peut citer les cellules énergétiques, les moteurs subspatiaux, les afficheurs holographiques ou encore les ascenseurs gravitationnels de toutes tailles. Les san'shyuums n'ont jamais voulu perdre le contrôle de ces usines, et encore moins des secrets de fabrication hérités des technologies forerunners car cela risquerait de faire diminuer le pouvoir de Grande Bonté sur les races vassales. Il n'est donc pas surprenant que tous les sites de fabrication et de stockage soient sous la responsabilité de l'armée et protégés par des guerriers sangheilis, parfois assistés par des soldats de confiance issus des peuples alliés. Bien qu'une part importante de la production soit destinée à l'armée de l'Alliance, le reste est largement suffisant pour subvenir aux besoins de la population des colonies et des stations spatiales.

Les produits de l'industrie militaire sont systématiquement stockés dans d'immenses entrepôts souterrains ou cargos spatiaux dispersés à travers le domaine de l'Alliance, et on y déplore extrêmement peu de détournements par la contrebande kig-yar. Ces produits sont ensuite pour la plupart livrés aux chantiers navals militaires et autres infrastructures de l'Alliance, tandis que le reste est acheté directement sur les lieux de stockages par des marchands et autres vendeurs de différentes colonies et de différentes races. Inutile de dire que les actions de vente se font toujours sous une importante surveillance militaire et qu'il est interdit aux civils d'apporter des armes dans ces endroits. Malheureusement, il est arrivé plusieurs fois que des hérétiques soient parvenus à effectuer un raid sur l'une de ces installations et à en voler plusieurs caissons de stockage, généralement sans même avoir le temps de savoir ce que ces derniers renfermaient.

On différencie trois catégories de complexes industriels militaires que nous allons étudier ici :

1. Les raffineries plasmatiques :

Le plasma est la ressource énergétique sur laquelle repose toute la technologie covenante, ce qui explique qu'elle doit être produite en masse continuellement pour subvenir aux immenses besoins des forces militaires de l'Alliance, et c'est précisément à cela que servent les raffineries. Ces installations sont construites en deux types d'endroits : sur les gisements de gaz naturels des mondes telluriques ou sur des stations spatiales orbitales autour de planètes gazeuses. Dans les deux cas, ce sont des complexes très imposants, s'étendant sur au moins deux fois la taille d'un super-transporteur de classe Fatefull, et qui abritent plusieurs milliers de covenants des diverses races assurant les rôles d'ouvriers et/ou de soldats. Ce type d'installation étant presque entièrement automatisée, les principales tâches des ouvriers se résument à la maintenance et à l'entretien des différents mécanismes internes ainsi qu'à la manutention. Les raffineries n'en restent pas moins un élément vital pour le fonctionnement de l'Alliance à tous les niveaux.



2. Les chaînes de production :

Toutes les technologies qui ne sont pas des vaisseaux spatiaux sont construites dans d'immenses complexes terrestres couvrant parfois des centaines de kilomètres carrés pour les plus importants d'entre eux, et qui abritent d'innombrables chaînes de production permettant une fabrication en série très rapide. Contrairement aux humains qui ont choisi de découper les différentes parties de la création de certains objets dans différentes usines, les chaînes de production covenantes effectuent l'intégralité des opérations depuis la transformation de la matière première jusqu'à l'assemblage final. Grâce à la maîtrise de la gravité artificielle qui permet même aux vaisseaux les plus imposants d'effectuer des entrées atmosphériques, le transfert de ressources entre les différentes planètes de l'Alliance ne pose absolument aucun problème et se fait sans l'aide d'ascenseurs orbitaux.

La très grande majorité des ouvriers issus des races vassales vivent sur place dans des logements préfabriqués, seuls quelques-uns parviennent à se loger dans les villes à proximité en utilisant les transports de marchandise comme navettes entre l'usine et leur domicile. Presque toutes les chaînes de production ne sont qu'à moitié automatisées et nécessitent donc l'intervention d'ouvriers pour effectuer certaines tâches de montage ou de fabrication souvent répétitives et ennuyantes, car les plus complexes sont laissées aux mains expertes des huragoks ou, à défaut, des yanme'es. Les conditions de vie sont relativement dures en raison des très faibles tolérances de la hiérarchie militaire en ce qui concerne la quantité et la qualité des produits fabriqués, sans compter que les gardes sangheilis ont droit de vie et de mort sur l'ensemble des travailleurs. Cela crée périodiquement des révoltes et émeutes qui sont rapidement étouffées de manière aussi sanglante qu'impitoyable et qui font partie de la vie courante des chaînes de production covenantes.

3. Les chantiers navals :

Malgré le fait que les vaisseaux spatiaux covenantes pourraient parfaitement être construits à la surface d'une planète, les chantiers navals de l'Alliance sont tous situés en orbite ou sur des corps célestes dépourvus d'atmosphère comme les lunes ou les astéroïdes. La raison est que la qualité assez médiocre des ouvriers unggoys, qui sont chargés de la plupart des tâches de manutention et d'assemblage sur ces installations, présente un risque par rapport à l'absolue nécessité que tout vaisseau soit parfaitement protégé contre le vide spatial. Il y a déjà eu par le passé quelques expériences fâcheuses d'appareils qui semblaient parfaitement construits sur des installations terrestres jusqu'à ce qu'ils quittent l'atmosphère pour révéler des failles à plusieurs endroits de leur coque extérieure, créant une dépressurisation des sections voisines. Voilà pourquoi l'Alliance préfère assembler ses vaisseaux directement dans l'espace. Cette obligation fait que ces installations sont toujours entourées de plusieurs vaisseaux de combat covenantes, recevant ainsi le rôle secondaire de port d'attache militaire. Elles disposent également d'un armement naval intégré et d'un important service de sécurité interne pour être capable de se défendre en cas d'attaque des hérétiques qui cherchent continuellement à mettre la main sur des pièces de rechange pour leurs propres vaisseaux, voire carrément capturer des appareils presque achevés.

Dans l'ensemble, les chantiers navals sont surtout des sites d'assemblages, car à peu près toutes les pièces nécessaires sont fabriquées par des chaînes de productions (voir plus haut). Les seuls éléments qui sont construits sur place sont la coque et la structure interne, donc en gros le « squelette » du vaisseau, qui est ensuite rempli avec du matériel produit ailleurs. Du coup, les conditions de travail sont légèrement moins contraignantes que dans les complexes industriels terrestres de l'Alliance, mais les ouvriers reçoivent la même absence de considération de la part des gardes sangheilis chargés de surveiller ces installations. Les révoltes sont moins fréquentes et plus faciles à maîtriser.

Lois générales du travail :

Les entreprises privées covenantes sont libres d'appliquer les méthodes de travail qu'elles désirent à partir du moment où elles n'accomplissent aucune activité criminelle. On rencontre donc des conditions de travail extrêmement variées chez les petites sociétés indépendantes selon la mentalité de leurs dirigeants, tandis que les différentes installations contrôlées par l'Alliance sont soumises à des règles bien précises que nous résumons rapidement ci-dessous :

Emploi : les contrats de travail n'existent pas chez les covenants. A la place, il n'y a qu'un engagement verbal avec un responsable membre d'une race seigneuriale et un enregistrement ADN dans le fichier des travailleurs de l'installation qu'il rejoint. Cet enregistrement est ensuite utilisé pour lui permettre de passer les portes de sécurité menant à son lieu de travail ainsi que d'utiliser d'éventuelles consoles informatiques. Cette formalité se fait en l'espace de quelques segments à peine.

Jours de travail : quelle que soit la race à laquelle il appartient et quelle que soit la tâche qu'il occupe, un civil covenant travaille trois jours sur quatre. Le jour de repos est défini pour chaque individu d'une même équipe par son supérieur hiérarchique direct afin que celui-ci dispose toujours d'un nombre suffisant d'ouvrier chaque jour. De manière à pouvoir faire tourner les usines en continue, une journée de travail est découpée en trois équipes de huit heures de la même manière que chez les humains.

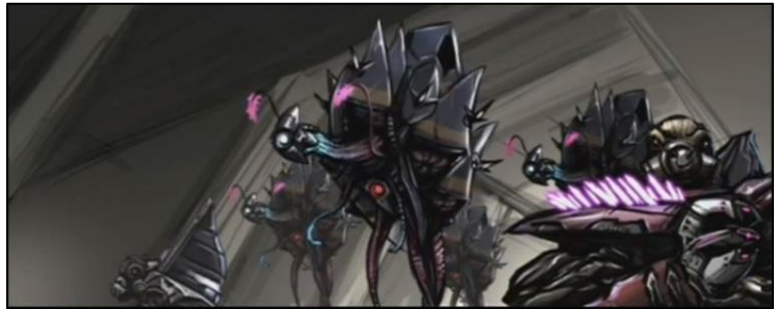
Pauses et permissions : aucun travailleur n'a le droit de prendre une pause ou de s'absenter sans l'accord de son supérieur hiérarchique direct. Les chefs d'équipe (qui sont toujours des sangheilis) ont les pleins pouvoirs sur cet aspect du travail, ce qui fait qu'ils choisissent à quel moment un ou plusieurs de ses ouvriers peut s'absenter et personne d'autre ne peut remettre en question leurs décisions tant que les objectifs de production sont atteints. Cela peut les amener à créer des conditions de travail qui sont à la limite de l'esclavagiste, leur personnel devant régulièrement être remplacé en raison de départs ou de décès.

Promotions : seuls les sangheilis peuvent occuper des postes à responsabilité et s'élever dans la hiérarchie du travail de l'Alliance. Le plus souvent, il s'agit de remplacer un supérieur qui libère une place pour une raison ou une autre, mais cela peut aussi être pour occuper un poste plus élevé sur une installation nouvellement créée. Le choix du successeur se fait toujours par vote à la majorité directe entre les sangheilis occupant le même type de poste dans l'entreprise.

Maladie, retards et accidents : l'Alliance n'a que faire des individus incapables de travailler. Si un covenant ne peut pas accomplir sa tâche ou se rendre sur son lieu de travail à temps, quelle qu'en soit la raison, il perd immédiatement son emploi et toutes les autorisations qui y sont associées. Il pourra toujours essayer de le récupérer lorsqu'il le pourra, à condition que personne n'ait pris sa place entretemps. Car de très nombreuses personnes sans emploi attendent quotidiennement devant les usines et autres grands centres d'activités de l'Alliance en attendant qu'une place se libère, ce qui arrive plus souvent qu'on ne pourrait le penser.

Les ingénieurs huragoks :

Bien que l'armée covenant soit parfois autorisée à employer des huragoks dans des missions d'abordage, d'analyse de technologies ennemies ou d'exploration de ruines forerunners, la très grande majorité des huragoks existant à ce jour occupent un rôle d'ingénieur qui les tient très loin des combats. On en trouve à la fois dans le domaine militaire et dans les institutions civiles, ainsi que chez quelques riches propriétaires privés, cependant leur immense valeur stratégique et symbolique (ce sont des êtres semi-organiques créés par les forerunners), fait que leur utilisation est très strictement encadrée par le Ministère de l'Ordonnance.



Reproduction et mesures de sécurité : régulièrement, ce ministère rassemble temporairement plusieurs centaines d'huragoks afin qu'ils puissent se « reproduire » (cf. chap. III.1.2), ce qui crée ainsi une nouvelle génération où chaque nouveau-né peut immédiatement travailler car il a reçu toute l'expérience de ses différents parents. Les huragoks nouvellement créés sont immédiatement équipés de harnais de sécurité verrouillés par une série de mécanismes magnétiques, avec un code à sept chiffres qui est gardé secret dans les registres du ministère de l'Ordonnance. Ce harnais sert d'abord à surveiller leur position en permanence au moyen d'une balise de repérage, mais aussi à éviter leur capture par l'ennemi ou par des personnes malveillantes grâce à des charges explosives qui sont activées si l'on tente de retirer leur harnais ou s'ils s'éloignent trop du signal de la **balise d'ancrage** autour de laquelle ils sont sensés travailler. Généralement, cette balise est celle d'un vaisseau, d'une station spatiale ou d'un bâtiment en particulier, mais il peut également s'agir d'une résidence privée, ou même d'une escouade de troupes d'élite pour la durée d'une mission de grande importance.

Chaque harnais est gravé d'un numéro d'identification permettant au ministère de l'Ordonnance d'effectuer un suivi de la généalogie des huragoks, afin de perfectionner les prochaines générations en « accouplant » des individus en fonction des expériences qu'ils ont accumulées dans leurs affectations respectives. L'activité de chaque huragok est ainsi surveillée tout le long de son existence.

Affectation et vente aux enchères : lorsqu'une nouvelle génération est créée, le Ministère de l'Ordonnance consulte les demandes qui lui ont été émises par les différentes institutions de l'Alliance, puis affecte chaque nouvel huragok auprès d'une installation ou d'un vaisseau de l'Alliance en confiant sa balise d'ancrage. Et de temps en temps, que ce soit pour récupérer de vastes sommes d'argent ou parce que le nombre de nouveaux huragoks excède largement les besoins du moment, il arrive que le ministère de l'Ordonnance mette en vente plusieurs d'entre eux avec un système d'enchère : l'affaire va à ceux qui offrent le plus d'argent. Une fois placés là où ils doivent travailler, les huragoks répareront systématiquement et avec une grande efficacité tous les défauts mécaniques qu'ils repèreront autour d'eux.

Lois civiles sur les huragoks : malgré leur faible nombre par rapport aux autres peuples covenants, les huragoks font partie de la vie de tous les jours et peuvent être rencontrés assez régulièrement du moment que l'on circule ou travaille à proximité de leur balise d'ancrage. Le Ministère de l'Ordonnance a donc établi plusieurs lois concernant les interactions avec des huragoks ainsi que sur la possession de spécimens au travers des ventes aux enchères :

- Il est interdit de maltraiter un huragok,
- Il est interdit de remettre en cause la perfection des travaux accomplis par un huragok,
- Il est interdit pour une même personne ou une même société privée de posséder plus d'un huragok,
- Il est interdit de revendre un huragok sans l'autorisation du ministère de l'Ordonnance.

III.3.12. Occupations et jeux

Les conditions de travail dans l'Alliance ne sont supportables que grâce à des loisirs et moyens de détente qui permettent de décompresser ou d'espérer gagner un peu plus d'argent par d'autres moyens pour améliorer sa vie. Il existe donc des occupations et jeux issus des différentes cultures covenantes et qui ont plus ou moins de succès selon les races ou selon les classes sociales des individus. Nous allons essayer d'en résumer plusieurs d'entre eux ici :

Le Seikan, le « théâtre des lames » : C'est un jeu de stratégie issu de la culture sanghelienne et qui n'est quasiment pas joué par les membres des autres races, principalement en raison de la complexité de ses règles et de l'esprit tactique nécessaire pour espérer gagner. Il se joue uniquement à deux et on peut le comparer quelque part aux jeux d'échec ou de go des humains, bien que les règles soient très différentes sur de nombreux points. C'est l'un des principaux passe-temps des officiers sangheilis car cela leur offre à la fois un moyen de méditation et un entraînement de leur sens stratégique pendant leur temps libre.

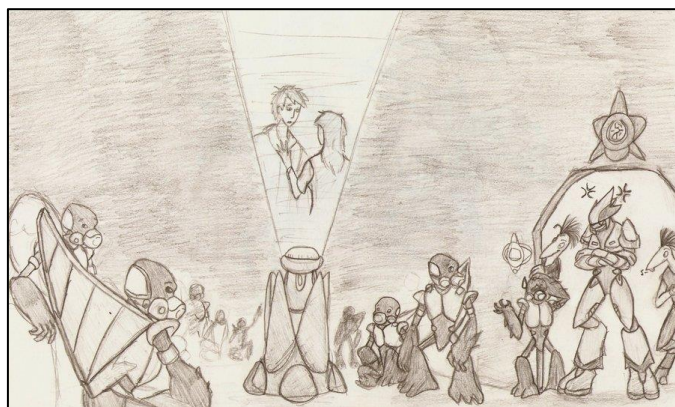
Défis d'alcool : Tout comme la notion de boisson alcoolisée est partagée par toutes les civilisations un tant soit peu humanoïdes, le désir d'un individu de prouver qu'il peut boire plus que la personne en face de lui est un sentiment qui existe chez la plupart des covenants. Il n'est donc pas rare d'observer un rassemblement dans une taverne autour de deux buveurs qui avalent un verre à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux jette l'éponge ou ne s'écroule ivre mort. Les défis entre deux personnes issues de peuples différents ne sont pas fréquents mais néanmoins largement possibles, même si la plupart des covenants savent qu'il faut être fou ou sangheili pour essayer de boire plus qu'un jiralhanae. Pour plus d'informations sur les boissons covenantes, consultez le chapitre III.2.4.

Le jeu du poteau : Il s'agit du principal jeu covenant utilisant les pièces de monnaies de l'Alliance, les anneaux, et qui a l'avantage de pouvoir être joué de deux à une dizaine de joueurs, voire plus. Le principe est simple : un poteau en métal est planté dans le sol à la verticale, dépassant de cinquante centimètres seulement, son diamètre étant légèrement plus mince que le trou des pièces de l'Alliance afin que ces dernières puissent s'enfiler dessus. Les joueurs se placent à deux mètres du poteau et lancent un anneau chacun à leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à mettre une pièce sur le poteau, remportant alors toutes les pièces qui ont raté leur cible. La plupart du temps, les joueurs n'utilisent que des anneaux de bronze pour ce jeu, toutefois il existe des milieux où on ne permet de jouer qu'avec des anneaux de fer ou même d'acier pour augmenter la mise et la difficulté.

Les combats de fosse : Chez un certain nombre de peuples covenants, on apprécie le simple fait de se battre sans véritable raison, juste pour le plaisir de la violence et de la gloire. D'abord considérés comme illégaux, les combats de fosse ont néanmoins fini par prendre une telle ampleur qu'ils ont été autorisés par le Grand Conseil sans pour autant que celui-ci parvienne à en tirer un quelconque bénéfice, si ce n'est celui de canaliser les pulsions animales d'une partie de la population covenante. Les « fosses » en question peuvent être de natures très variées et se limitent parfois à de simples cercles tracés dans la terre ou dans le sable. Parfois il s'agit de combats privés et ne sont accessibles que par les membres d'un même clan ou gang, que ce soit pour participer ou pour regarder, mais la grande majorité acceptent les participants et spectateurs venant de tous horizons. Les combats de fosses sont souvent l'occasion pour certains individus de régler leurs différends en dehors des duels d'honneur dont le caractère officiel peut rendre les choses difficiles, d'autant que les questions de rang social, de grade ou de race n'existent pas dans la fosse. N'importe qui peut défier l'adversaire qu'il désire, quelle que soit sa nature, mais celui-ci a toujours la possibilité de refuser même si cela peut entacher sa réputation lorsqu'il s'agit d'un habitué de la fosse.

Au niveau des règles telles qu'elles sont autorisées par le Grand Conseil, ces combats doivent se dérouler uniquement à mains nues et il existe trois manières de gagner : mettre l'adversaire K.O., le forcer à abandonner, ou le jeter en-dehors des limites de la fosse. Cependant, pour éviter que les combats se terminent trop rapidement par la projection d'un combattant hors des limites, beaucoup de fosses sont construites avec des barrières physiques telles que des rambardes ou des cages. De plus, il peut également arriver que, dans certains lieux bien dissimulés aux autorités de l'Alliance, les combats de fosses se déroulent avec des armes blanches pour rendre le spectacle plus intéressant, ce qui peut amener les adversaires à s'entretuer même si ce n'est pas toujours obligatoire. Et bien entendu, ces combats sont systématiquement l'occasion pour les spectateurs de faire des paris d'argent tout comme lors des défis d'alcool.

Les vidéos humaines : ce passe-temps est un peu particulier, car il s'agit d'une occupation qui a d'abord été imposée comme un travail pour l'Alliance avant de devenir un divertissement. En effet, dès les premiers contacts avec les humains les officiers sangheilis appliquèrent l'une des règles maîtresses pour vaincre un ennemi : le connaître le mieux possible. Et pour cela, l'un des meilleurs moyens était de traduire les énormes quantités de textes et d'enregistrements audio, vidéos ou holographiques récupérées sur leurs colonies. Les unggoy bungs, qui sont naturellement doués pour apprendre des langues étrangères, furent recrutés en vastes nombres afin d'accomplir ce travail qui existe encore aujourd'hui dans une certaine mesure. Et inévitablement, ces mêmes unggoy ne trouvèrent pas que des rapports et des documentaires parmi les enregistrements, mais aussi des films, des séries télévisées et autres fictions de la culture humaine qui attirèrent rapidement leur attention. Car même si le théâtre a pu faire partie de l'ancienne culture de plusieurs peuples vassaux, dont celui de Balaho, ce n'est absolument plus le cas aujourd'hui et les fictions humaines apportent alors une forme de divertissement dont ils ne pouvaient plus profiter depuis longtemps. C'est pourquoi tout en classant ces données comme « sans intérêt » pour l'armée covenante, les traducteurs unggoy en conservèrent des copies sous-titrées qui se répandirent sur toutes les colonies et stations spatiales comme autant de films pirates dans notre société actuelle. L'intérêt pour ces enregistrements s'étendit très vite aux kig-yars et keg-yarns qui partagent également cet intérêt, bien que pas forcément pour les mêmes raisons. Il est donc courant que de larges groupes de ces races vassales se rassemblent autour d'un projecteur holographique pour regarder en cachette des vidéos humaines, une habitude qui n'a jamais été considérée comme criminelle mais que les sangheilis n'approuvent pas pour autant.



Les paris : A l'exception du Seikan qui n'a pas pour avantage de rassembler beaucoup de public autour des joueurs, tous les jeux covenants peuvent être l'occasion de paris d'argent pour savoir qui gagnera. Cependant ces paris ne sont pas aussi bien organisés que dans la civilisation humaine car personne ne ferait confiance à un quelconque bookmaker sauf s'il s'agit d'un sangheili, or les sangheilis acceptent rarement d'assurer le rôle d'intermédiaire ou d'arbitre lorsqu'il n'est pas question de combat. Les parieurs ont alors recours à d'autres méthodes pour enregistrer leurs mises, le plus courant étant de signer par avance une reconnaissance de dette (cf. chap. III.3.2). Bien entendu, une telle circulation d'argent peut rapidement attirer les arnaqueurs et les tricheurs, un domaine dans lequel les kig-yars sont encore une fois très doués.

III.4. LE DOMAINE COVENANT

Dans cette section, nous allons nous pencher en détail sur la région du Bras d'Orion occupée par l'Alliance covenant et par les peuples qui la constituent. Car en raison des différences majeures dans les domaines culturels, technologiques et historiques qui existent entre cette civilisation et la notre, l'organisation de cette même région est largement différente de celle que nous avons donnée dans le tome 1 de cette encyclopédie au sujet du domaine de l'humanité. Encore une fois, comme nous l'avons dit au début de la section III.3, il faut veiller à ne pas faire d'anthropomorphisme (coller par défaut les normes humaines sur la société covenante). Du coup, il y a encore une fois beaucoup d'informations à prendre en compte pour comprendre comment vivent les différents peuples de l'Alliance sur leur territoire.

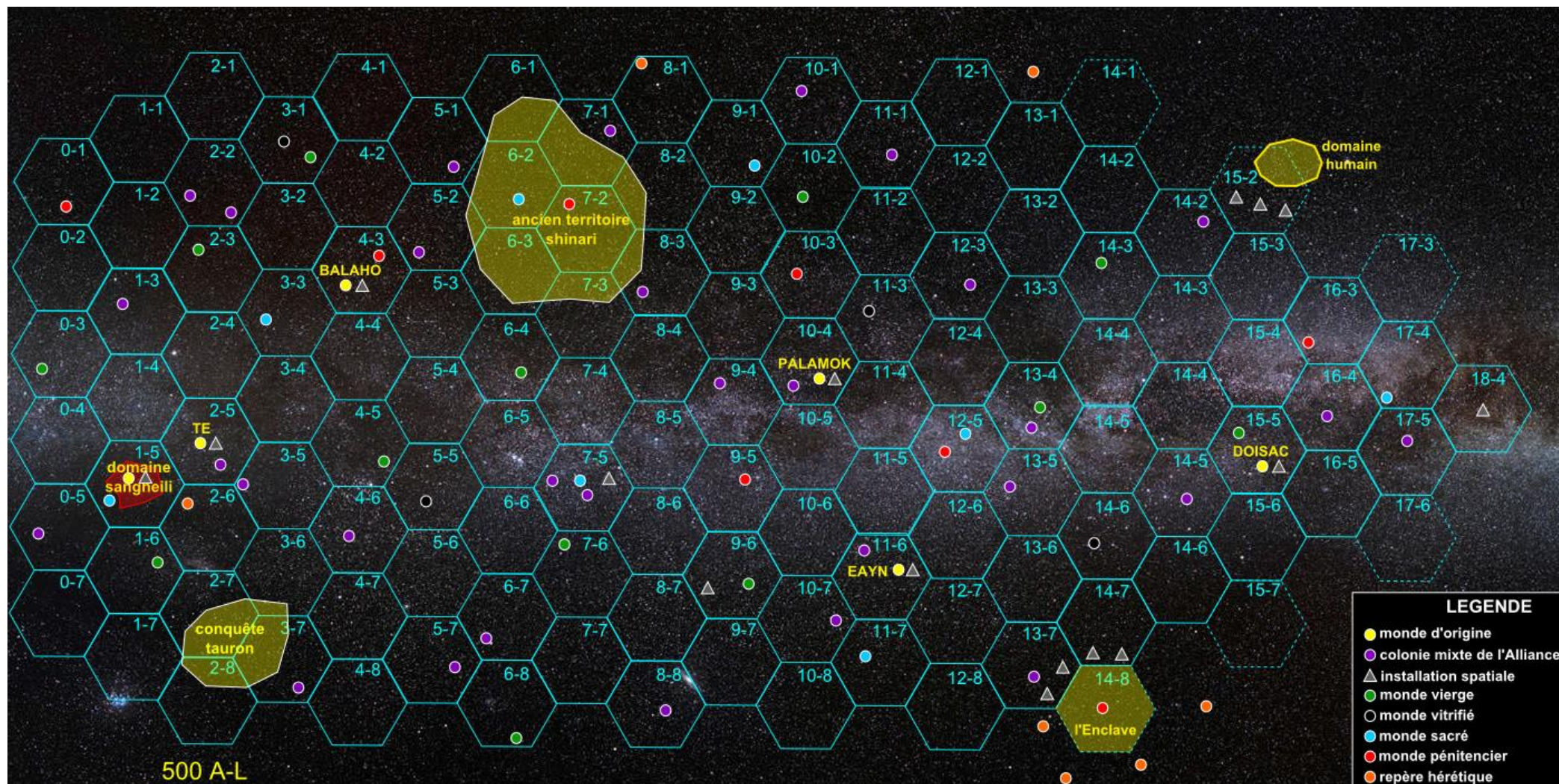
Tout d'abord, notons ici que la première véritable colonisation spatiale covenante a débutée en -797 du calendrier humain avec les premières expéditions sangheilis dans le sous-espace, et cela sans la moindre aide des reliques forerunners se trouvant sur Sanghelios. De plus, leur bien meilleure technologie de transition sub-spatiale leur a permis de choisir plus librement leurs colonies même si cela nécessitait de traverser plusieurs dizaines d'années-lumières supplémentaires pour les atteindre sans que cela augmente sensiblement les coûts de logistique. Lorsque l'Alliance fut formée avec les san'shyuums, la conquête spatiale est devenue beaucoup plus militaire que civile, le but étant plus de contrôler l'espace que de le peupler même si cela fut partiellement fait grâce à l'aide des peuples auxiliaires convertis à travers les Âges. Chose très importante, les prophètes san'shyuums restent encore aujourd'hui persuadés que le domaine sacré des forerunners se trouve proche du centre de notre galaxie, et par conséquent ils ont dirigé l'Alliance dans une conquête spatiale unidirectionnelle en remontant progressivement le Bras d'Orion jusqu'à déclencher la guerre que nous connaissons aujourd'hui.

Pour toutes ces raisons, le domaine covenant s'étend aujourd'hui sur plusieurs centaines d'années-lumières et occupe une région de l'espace grande comme quarante-cinq fois le domaine coloniale de l'humanité tel qu'il existe en l'an 2525 (il faut noter que, sur la carte donnée à la page suivante, on ne peut pas voir les trois dimensions et donc le volume total occupé n'est pas perceptible). Cet immense domaine compte néanmoins un très grand nombre de mondes inhabités soit en raison de leur environnement hostile soit parce que les races seigneuriales de l'Alliance ont décidé de les laisser intouchés et intouchables. Cela est principalement dû à la politique de croisade sacrée dirigée par le Grand Conseil de l'Alliance et en particulier par les prophètes san'shyuums qui souhaitent une progression toujours plus rapide. Ainsi, les peuples covenants identifient, explorent et sécurisent nettement plus de planètes qu'ils peuvent en coloniser, ce qui laisse donc de très larges espaces inoccupés où la surveillance est extrêmement légère lorsqu'elle n'est pas tout simplement inexistante. A cela il faut ajouter les vastes « régions mortes » ayant autrefois appartenu aux domaines taurons et shinaris, et dont presque toutes les planètes habitables ont été vitrifiées ou réduites en ruines avant d'être déclarées impropres à la colonisation. Cela a eu pour conséquence de grandement faciliter l'activité des hérétiques, pirates, contrebandiers et autres hors-la-loi covenants qui peuvent donc aisément se dissimuler loin des colonies de l'Alliance et des principaux axes de transit. On peut considérer qu'en dehors des mondes de première importance, le contrôle de l'Alliance sur ce territoire est totalement relatif et dépend uniquement de la qualité de la surveillance spatiale et des renseignements collectés sur le terrain, deux éléments qui sont devenus de plus en plus impossible à maintenir à un niveau acceptable au fur et à mesure que les frontières s'étendaient. On peut donc comparer le territoire covenant à un vaste *Far West* futuriste où, en dehors des colonies et autres sites stratégiques, où l'ordre ne règne réellement que dans les lieux les plus importants tandis que le reste du territoire est laissé dans une vague forme d'auto-gestion jusqu'à ce que les choses dégèrent suffisamment pour que l'armée intervienne en force.

Pour toutes ces raisons, le domaine covenant est largement différent de celui des humains tant dans sa composition que dans son fonctionnement. Dans cette partie de l'encyclopédie, nous allons donc voir en détail comment cet empire est organisé et quels sont les différents types de mondes qui le composent.



Note : la sectorisation hexagonale montrée sur cette carte est celle employée par l'administration de l'Alliance depuis sa fondation. Chaque hexagone fait 500 années-lumières de diamètre. L'exactitude des distances étant beaucoup moins importante que pour notre carte du domaine humain (cf. vol. 1) en raison de la vitesse nettement supérieure des vaisseaux covenants dans le sous-espace, nous n'avons pas jugé nécessaire de faire une visualisation à plus petite échelle afin de ne pas encombrer inutilement cette encyclopédie (car sinon il nous aurait fallu une douzaine de pages).



Avertissement : tout comme pour la carte stellaire humaine, nous avons décidé de ne pas placer toutes les planètes de l'Alliance covenante même si la grande majorité d'entre elles sont purement inventées pour le besoin de cette encyclopédie. Cela permet d'éviter d'encombrer inutilement la carte et de donner la possibilité aux fans d'ajouter de nouvelles planètes suivants leurs besoins dans le cadre de leurs propres créations.

Nous n'avons également pas indiqué la position de la cité sainte de Grande Bonté et de la plupart des stations spatiales mobiles car, en raison de leur capacité de déplacement dans le sous-espace, leurs coordonnées ne sont donc pas fixes et changent de temps à autre selon les désires et besoins du Grand Conseil, le plus souvent afin d'appuyer la présence des autorités de l'Alliance dans une région particulière ou pour fournir un soutien à l'effort de guerre.

CLASSE 1 : MONDES D'ORIGINE

- 1-5 : **Sanghelios** (monde natal des sangheilis)
- 2-5 : **Te** (monde natal des lekgoles)
- 4-3 : **Balaho** (monde natal des unggoyes)
- 10-4 : **Palamok** (monde natal des yanme'es)
- 11-6 : **Eayn** (monde natal des kig-yars et keg-yarns)
- 15-5 : **Doisac** (monde natal des jiralhanaes)

CLASSE 2 : DOMAINE INTERIEUR SANGHEILI

- 1-5 : territoire colonial de Sanghelios

CLASSE 3 : COLONIES MIXTES DE L'ALLIANCE

- 0-5 : Clouded Obligeance
- 1-3 : Dal'koth
- 2-2 : Yonthe, Memles
- 2-5 : Rising Dawn
- 3-5 : Silvered Hope
- 3-7 : Cho'ot
- 4-6 : Luxurious Affection
- 4-6 : Marulok
- 5-1 : Ealen
- 5-2 : Odenli'sh
- 5-7 : Kaelarot
- 6-7 : Rahnelo
- 7-1 : T'vao
- 7-5 : Glorious Vigilance, Vaellyan
- 8-3 : Muloqt
- 8-8 : Valyanop
- 9-4 : Sparking Jollity
- 10-1 : Roduln
- 10-4 : Deserved Harmony
- 10-7 : Dust of Tomorrow
- 11-1 : Tokalamn
- 11-6 : Sharp Dedication
- 12-3 : Yorl 'Juln
- 13-4 : Storm of Confusion
- 13-5 : Far Harbour
- 13-7 : Yvruln

14-2 : Infinite Stairway

14-5 : Distant Summer

16-4 : Luminous Edge

17-5 : Khrodun

CLASSE 4 : INSTALLATIONS SPATIALES

- 1-5 : *Accepted Abyss et Shining Rebirth*
- 2-5 : *Harmfull Honesty*
- 7-7 : *Shallow Respect*
- 10-4 : *Silent Deception*
- 10-7 : *Twisted Origins*
- 13-7 / 14-7 : blocus de l'Enclave
- 15-2 : avant-poste militaires de conquête
- 15-6 : *Savage Devotion*
- 18-4 : avant-poste militaire d'exploration

CLASSE 5 : MONDES VIERGES

- 0-3 : Golden Reverance (clan Eroln)
- 1-6 : First Firmament (clan Vadam)
- 2-3 : Taste of Wonder (clan Tova)
- 4-5 : Last Vision (clan Folsur)
- 6-4 : Perfect Reclamation (clan Oldram)
- 6-8 : Sacred Rock (clan Olvam)
- 7-6 : Feeling of Dignity (clan Talmor)
- 9-6 : Iron Myst (clan Vornia)
- 10-2 : Stunning Wave (clan Ultan)
- 13-4 : Just Memory (clan Ugod)
- 14-3 : Spoiled Contemplation (clan Derul)
- 15-5 : The Elite's Gaze (clan Moram)

CLASSE 6 : MONDES VITRIFIÉS

- 2-7,8 / 3-6,7 : ancien territoire tauron, détruit
- 3-2 : Voortan (monde natal des xal-kaajs), purifié
- 6-1,2,3 / 7-1,2,3 / 8-2,3 : ancien territoire shinari, purifié
- 11-3 : Evalnium
- 14-6 : Ox 'Taar
- 15-2 : domaine humain, en cours de purification

CLASSE 7 : MONDES SACRÉS

- 1-5 : Taen 'Klor
- 3-3 : Fridam
- 6-2 : Vholgium
- 7-5 : Silvah
- 9-1 : Reevald
- 11-7 : Slydis
- 12-5 : Tevyur
- 17-4 : Ellevion

CLASSE 8 : MONDES PÉNITENTIERS

- 0-1 : Ghost of Shameful Past
- 4-3 : Endless Cataclysm
- 7-2 : Arch of Judgment
- 9-5 : Forsaken Cage
- 10-3 : Shisno
- 12-5 : Weeping Shadow of Sorrow
- 14-8 : Vhylium
- 16-3 : Deamon's Fate

REPERES HERETIQUES

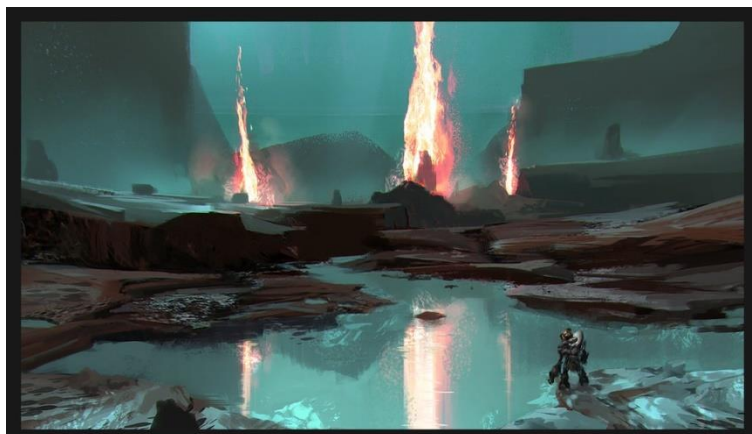
- 2-6 : Le Refuge
- 8-1 : Shared Agony
- « Nord » de 13-1 : Sharoza
- Autour de l'Enclave (14-8)** : Voklar, Elhon 'Vaar, Xullan et Theav 'Jir (de gauche à droite)

III.4.1. Les mondes de classe 1 : les mondes natals

Cette première catégorie correspond aux planètes d'origine des différents peuples covenants. Bien qu'elles soient officiellement sous la protection des armées de Grande Bonté, elles n'abritent aucune base militaire permettant aux vaisseaux ou troupes de l'Alliance de s'y installer de manière durable car ces forces ne doivent y intervenir qu'en situation d'urgence et repartir dès que le problème a été résolu. Mais même ainsi, ce genre d'intervention n'arrive que très rarement car les covenants préfèrent n'y faire appel qu'en dernier recours. Sur ces planètes, la vie n'a que très peu changé depuis l'intégration dans l'Alliance car elles bénéficient d'une semi-indépendance : tant qu'elles fournissent régulièrement un certain nombre de guerriers et/ou travailleurs pour l'Alliance, elles peuvent conserver leur système social et juridique sans être influencées par les lois de l'Alliance, à la seule exception des principes religieux du Jjaro qui sont d'une obligation absolue. Toutefois, en raison de l'absence d'observateurs officiels pour contrôler le bon respect des rites, certaines populations se permettent de négliger ou carrément d'ignorer les préceptes du Jjaro. Il est possible pour des civils d'autres races covenantes de se rendre sur ces mondes, mais pour cela ils doivent obtenir une autorisation auprès du gouvernement local qui peut imposer ses conditions comme il l'entend. Pour le personnel combattant de l'Alliance, il est également possible de le faire à partir du moment où l'on dispose d'une autorisation validée par le ministère de la Concorde, dont l'autorité supprime naturellement celle du gouvernement local.

BALAHO (Unggoys)

Système : Tala
Ordre dans le système : 5
Rayon équatorial : 4 546 km
Temps de révolution : 429 jours
Temps de rotation : 32h 53 min
Atmosphère : 5,7 atm (CO₂, CH₄, He)
Gravité : 0,708 G
Satellites naturels : Buwan et Padpad
Station-lune associée : *Shallow Respect*
Activités principales : minières et agricoles
Activité hérétique : Modérée
Climat : glacial
Température de surface : de -33°C à +5°C
Population totale : 320 millions
Gouvernement : Meutes matriarcales

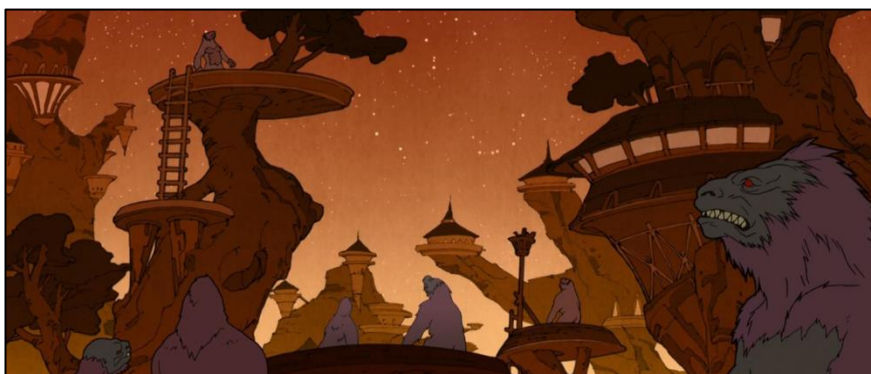


L'environnement froid et humide de Balaho serait supportable pour à peu près n'importe quelle autre race connue si son atmosphère n'était pas composée majoritairement du méthane que respirent naturellement les unggoy. Sa surface est composée de trois grands continents qui occupent un peu plus de la moitié de la planète et que nous vous donnons par ordre de grandeur décroissant : **Vallow**, **Glunt** et **Mollan**. Les océans qui séparent ces territoires émergés ont une température moyenne qui dépasse rarement les quelques degrés même durant les saisons chaudes et regorgent d'une vie totalement adaptée à ces conditions, mais que les unggoy ne se risquent pas à pêcher en raison de la grande dangerosité de certaines espèces. Les légendes locales parlent de monstres marins assez grands pour engloutir un navire d'une bouchée ou de le briser entre leurs puissantes tentacules, ce qui fait que la mer est considérée par les unggoy comme un lieu interdit. De plus, les mouvements atmosphériques violents font que les vents sont souvent forts à l'intérieur des terres et peuvent créer de puissantes tempêtes en haute mer.

Les continents eux-mêmes sont en grande majorité recouverts de permafrost, de zones enneigées et de glaciers, avec un ciel constamment recouvert de nuages de méthane qui sont très opaques et empêchent ainsi toute observation depuis l'orbite. Le gros de la population de Balaho est concentré dans de petites zones à forte activité tectonique où se trouvent de grands geysers de feu qui réchauffent régulièrement le sol. Ces lieux légèrement moins froids que le reste de la planète présentent un environnement de type marécageux propice à la construction de fermes d'élevage qui sont autant de petites réserves naturelles préservant de nombreuses espèces d'insectes et de petits animaux dont les unggoy se nourrissent.

DOISAC (Jiralhanaes)

Système : Oth Sonin
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 18 546 km
Temps de révolution : 362 jours
Temps de rotation : 23 heures et 45 minutes
Atmosphère : 1,3 atm (N₂, O₂, Ar)
Gravité : 2,1 G
Satellites naturels : Warial, Solrapt, Teash
Station-lune associée : *Savage Devotion*
Activités principales : métallurgie
Activité hérétique : Faible à inexistante
Climat : tropical
Température de surface : de -15°C à +52°C
Population totale : 12,5 milliards
Gouvernement : tribues patriarcales



Doisac est un monde tropical avec une forte activité volcanique qui maintient des sources chaudes en de très nombreux endroits de sa surface. On y compte un continent principal du nom de **Roovic** avec de nombreuses mers intérieures et un second continent nommé **Ufron** qui fait moins du quart de la taille du premier. Plus de la moitié des terres sont recouvertes de forêts humides aux arbres géants que les jiralhanaes utilisent comme supports pour leurs habitations, tandis que le reste est composé de zones volcaniques où d'énormes quantités de cendre recouvrent régulièrement les roches magmatiques environnantes. En raison des nombreux rejets de ces volcans, la plupart des eaux de Doisac sont très acides en comparaison à celle de la Terre et d'autres mondes similaires, ce qui fait qu'un individu autre que jiralhanae peut en mourir s'il en boit trop sans la traiter au préalable. On compte également quelques déserts de sable où la vie est presque impossible. Malgré l'exploitation intensive qui a été faite par l'ancienne civilisation jiralhanae avant le brusque retour à une société primitive, le sol de Doisac est toujours extrêmement riche en fer, charbon et pétrole, ce qui permet aux différentes meutes de bénéficier d'une puissante industrie pour subvenir à leurs besoins. De nombreuses traces du cataclysme qui failli anéantir leur peuple sont encore visibles en certains endroits de la planète, notamment ce que les jiralhanaes appellent les « terres de La bombe » : des zones à l'accès interdites en raison des niveaux de radiation très élevés qui y règnent depuis l'explosion de nombreux engins atomiques.

EAYN (Kig-yars)

Système : Y'Deio
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 3 226 km
Temps de révolution : 211 jours
Temps de rotation : 17h 28 min
Atmosphère : 0,9 atm (N₂, CO₂, O₂)
Gravité : 0,875 G
Satellites naturels : aucun
Station-lune associée : *Twisted Origins*
Activités principales : contrebande
Activité hérétique : Forte
Climat : tempéré
Température de surface : de -18°C à +45°C
Population totale : 2,4 milliards
Gouvernement : Ochlocratie



Contrairement à tous les autres mondes de classe 1 de l'Alliance, Eayn n'est pas une planète mais une lune qui orbite au-dessus de la géante gazeuse Chu'ot. Malgré cela, elle possède une taille modeste et des conditions climatiques particulièrement clémentes qui font que sa surface présente un environnement hautement forestier si l'on met de côté les énormes mégapoles dans lesquelles les kig-yars se sont concentrés au fil des siècles par comportement grégaire. En raison de leur culture centrée sur la conquête spatiale, ces mégapoles sont presque toutes situées sur l'équateur même si cela n'a plus aucune importance grâce aux technologies apportées par l'Alliance, et seulement deux d'entre elles se trouvent en bord de mer.

Eayn est recouverte seulement à un quart d'eau, principalement au niveau de la grande mer intérieure de Yol'Ne qui est grande comme deux fois la Méditerranée. Bien qu'à une époque les mers et régions forestières d'Eayn étaient exploitées de manière intensive au point de risquer le déséquilibre complet de l'écosystème, plusieurs grandes régions ont été laissées totalement à l'abandon pendant des siècles suite aux premiers exodes spatiaux et ont depuis refait place à de vastes forêts sauvages. Ces zones naturelles regorgent donc de vie avec bon nombre d'espèces très dangereuses. Le reste de la surface hors des mégapoles est divisé en de nombreux territoires appartenant chacun à une ville particulière, avec un fragile équilibre entre les terrains d'exploitation agricole et les zones habitées très industrialisées.

O'NEAYN (keg-yarns)

Système : Y'Nael
Ordre dans le système : 3
Rayon équatorial : 5 185 km
Temps de révolution : 314 jours
Temps de rotation : 22h 41 min
Atmosphère : 0,92 atm (N₂, CO₂, O₂)
Gravité : 0,891 G
Satellites naturels : Ar'Loed
Station-lune associée : *Shining Rebirth*
Activités principales : chasse et élevage
Activité hérétique : Faible
Climat : tempéré
Température de surface : de -15°C à 41°C
Population totale : 978 millions
Gouvernement : tribues indépendantes



Là encore, nous sommes face à un cas particulier puisqu'avant d'être considéré comme le monde d'origine des keg-yarns, ce qui est totalement faux puisqu'ils sont originaires d'Eayn comme leurs cousins, O'Neayn était un monde-vierge sangheili du clan Terul. Son occupation n'a donc commencé qu'en l'an 1342 du calendrier humain, cependant même un millénaire de civilisation keg-yarns n'aurait pas transformé ses merveilleux paysages naturels car ce peuple a gardé un immense respect envers la faune et la flore. O'Neayn est recouvert à moitié d'océans et les terres émergées sont divisées en deux grands continents de tailles à peu près égales : Vo'Dean et Ma'Ryov. Il existe également un grand nombre d'îles et d'archipels mais ces derniers sont encore inhabités car pour l'instant la population keg-yarn locale est suffisamment faible pour pouvoir se contenter du seul continent de Vo'Dean. Il n'est cependant pas impossible que des expéditions de colonisation soient entreprises dans l'avenir.

Les territoires émergés d'O'Neayn sont recouverts en grande majorité de forêts humides à la luxuriante végétation entretenue par des pluies régulières, le reste étant composé de montagnes parfois colossales ainsi que de vastes plaines où vivent de larges troupes d'herbivores et leurs prédateurs naturels. Il faut cependant noter que la flore est aussi dangereuse que la faune pour ceux qui ne la connaissent pas, car il est possible par exemple de mourir simplement en touchant à main nue certaines plantes recouvertes d'un suc empoisonné.

PALAMOK (yanme'es)

Système : Napret

Ordre dans le système : 3

Rayon équatorial : 21 844 km

Temps de révolution : 423 jours

Temps de rotation : 36h 28 min

Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)

Gravité : 2 G

Satellites naturels : Naxook, Oquiu, Ka'amoti, Kami

Station-lune associée : *Silent Sertitude*

Activités principales : culture et élevage

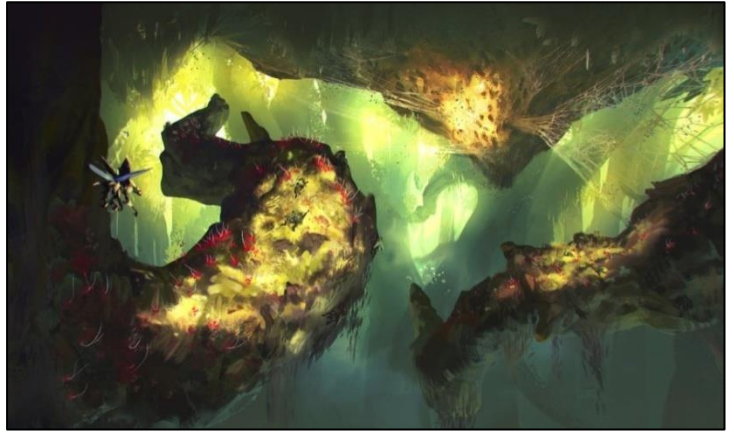
Activité hérétique : Aucune

Climat : tropical

Température de surface : de 29°C à 42°C

Population totale : 142 milliards

Gouvernement : monarchie



Palamok est une planète tellurique géante dont les deux tiers de la surface forment un unique continent ponctué çà et là de mers intérieures parfois aussi vastes qu'un océan de la Terre. En raison des fortes pluies qui tombent fréquemment sur une grande partie des terres, ces dernières sont recouvertes de riches jungles tropicales à l'intérieur desquelles on peut trouver une immense variété de plantes et d'animaux dont beaucoup d'espèces sont mortellement dangereuses. Durant la saison des pluies, les grands fleuves qui descendent des montagnes ou plateaux rocheux jusqu'aux mers les plus proches présentent régulièrement des crues si fortes qu'un même fleuve peut recouvrir d'eau un territoire grand comme la France.

La très faible activité tectonique et volcanique de Palamok a permis aux yanme'es de creuser d'immenses galeries souterraines sans trop craindre de voir ces dernières s'effondrer suite à un tremblement de terre, ce qui fait qu'aujourd'hui le manteau rocheux de ce monde est un véritable gruyère. Les yanme'es pouvant supporter des températures extrêmement élevées, ces galeries s'enfoncent souvent de plusieurs dizaines de kilomètres sous la surface pour aller chercher des métaux précieux et stocker les larves. De plus, au fil des siècles qui se sont écoulés depuis les premières escavations, ce domaine souterrain s'est progressivement peuplé d'une faune et d'une flore adaptée aux conditions qui y règnent, le plus souvent en acceptant de vivre en symbiose avec les yanme'es dans le cadre de cultures et d'élevages intensifs. Les ruches sont donc constamment éclairées par la lumière phosphorescente d'innombrables mousses et champignons tandis que certaines salles sont remplies d'insectes aussi démesurés que les yanme'es mais plus dociles ou moins bien organisés.

SANGHELIOS (sangheilis)

Système : Urs (Fied, Joori)

Ordre dans le système : 4

Rayon équatorial : 15 038 km

Temps de révolution : 583,3 jours

Temps de rotation : 29h 24 min

Atmosphère : 0,9 atm (N₂, O₂, Ar)

Gravité : 1,375 G

Satellites naturels : Suban, Qikost

Station-lune associée : *Accepted Abyss*

Activités principales : guerre

Activité hérétique : non négligeable

Climat : majoritairement semi-aride

Température de surface : de -5°C à 96°C

Population totale : 8,132 milliards

Gouvernement : clanique



Situé dans un système stellaire à trois étoiles, le monde de Sanghelios est recouvert au deux tiers d'océans dont les évaporations massives créent régulièrement des tempêtes et autres phénomènes atmosphériques violents, ce qui rend le transport maritime particulièrement dangereux. À l'exception des nombreuses îles et archipels de tailles modestes, les terres émergées sont divisées en cinq grands continents qui sont, par ordre décroissant de taille, **Yermo**, **Kaepra**, **Qivro**, **Tolvuus** et **Vaardma**. Malheureusement les nuages pénètrent rarement dans les terres intérieures et précipitent presque toujours aux environs des côtes, ce qui crée deux types d'environnements complètement différents. Les régions côtières possèdent un climat pouvant aller de tempéré à semi-aride selon l'emplacement et les saisons, tandis que les terres intérieures sont des déserts rocheux qui possèdent néanmoins une très grande valeur aux yeux des sangheilis en raison des nombreux vestiges forerunners qui s'y trouvent. Bien que la plupart des villes se trouvent au bord des océans, certains clans téméraires ont décidé de s'installer dans les régions arides pour être plus proches de leurs dieux et des nombreux temples construits par les sangheilis au cours du temps.

Les agglomérations sangheilis peuvent être d'apparences très variées selon leur localisation et leur culture. On trouve bien entendu de nombreuses villes côtières généralement encerclées par un solide mur d'enceinte, parfois construit sur la base d'une formation rocheuse, mais aussi des citées troglodytes creusées au sein de canyons titanesques, ou encore des villes semi-souterraines faites dans de profondes cavités larges parfois de plusieurs kilomètres qui les protègent à la fois de la chaleur et des envahisseurs. En effet, la guerre quasi permanente entre les différents clans de Sanghelios fait que leurs domaines sont bâtis de manière à toujours être solidement fortifiés et les protections naturelles ont souvent été privilégiées par rapport à d'autres richesses locales.

On compte également sur Sanghelios plusieurs villes bâties par l'Alliance et qui, pour des raisons politiques, sont toutes situées en haute mer sur d'énormes plate-formes afin de ne pas gêner le déroulement des guerres claniques. À l'inverse des citées sangheilis qui conservent une architecture ancestrale liée à leur culture, ces villes maritimes sont profondément imprégnées de la culture et des technologies de l'Alliance, ne serait-ce que pour se protéger efficacement des violentes tempêtes qui peuvent les frapper par moment. Lorsqu'un individu non-sangheili souhaite se rendre sur Sanghelios, il doit d'abord atterrir sur l'une de ces agglomérations pour y être enregistré, ce qui fait de ces endroits d'importantes plate-formes marchandes où chaque clan peut vendre ses produits du moment qu'il y fait abstraction des guerres qui peuvent être en cours sur le moment. En revanche, afin d'assurer le fonctionnement des nombreuses technologies qui les composent, ces villes comptent de vastes effectifs de serviteurs issus des races vassales et qui vivent sur place avec interdiction d'en sortir sans ordre de leur hiérarchie.



TÉ (Iekgolos)

Système : Svir

Ordre dans le système : 5

Rayon équatorial : 76 836 km

Temps de révolution : 423 jours

Temps de rotation : 35h 51 min

Atmosphère : 1,2 atm (N₂, He, CH₄)

Gravité : 4 G

Satellites naturels : Rantu, Uhtua, Rentus,
et 22 autres satellites plus petits

Station-lune associée : *Harmfull Honesty*

Activités principales : minière

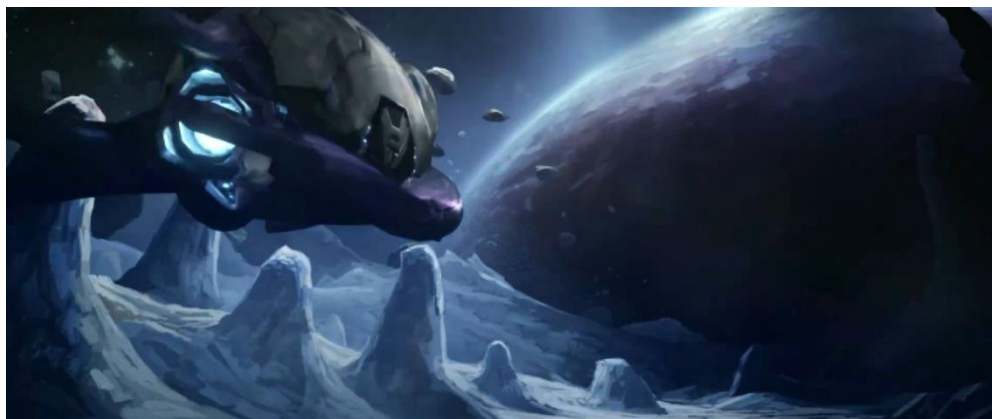
Activité hérétique : inexistante

Climat : variable

Température de surface : de -20°C à 95°C

Population totale : 1,98 billions

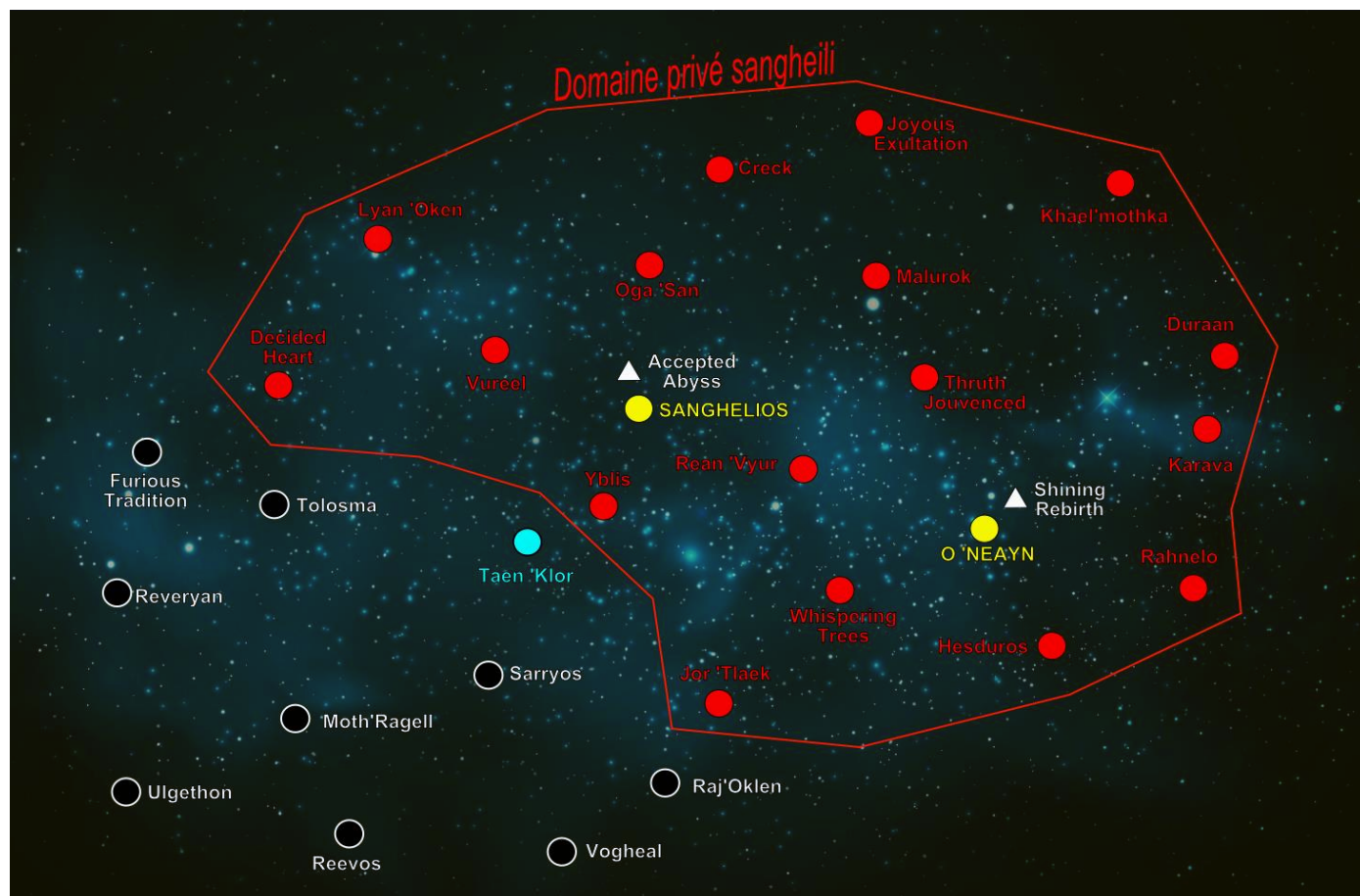
Gouvernement : égalitarien



La désignation de Té comme monde-natal des Iekgolos est une grossière approximation car en vérité ce peuple est originaire de Rantu, l'un des 25 satellites qui orbitent autour de cette géante gazeuse, cependant cette désignation permet d'englober l'ensemble des lunes qu'ils ont colonisées au cours de leur histoire avant d'être découverts par l'Alliance covenant. Rantu est la deuxième plus grosse de ces lunes et, comme la plupart d'entre elles, possède un environnement très froid en raison de l'absence total d'effet de serre dans son atmosphère quasi inexistante, mais contient cependant d'assez grandes quantités d'eau stockées dans des cavités souterraines. Ce n'est que grâce à leur nature extrémophile que les Iekgolos ont pu apparaître et se développer sur cet astre en se nourrissant des riches ressources minérales. En dehors de leurs villes et installations technologiques diverses, rien n'indique qu'un tel endroit pourrait abriter de la vie, et les autres peuples covenants doivent obligatoirement emporter des réserves de gaz respirable lorsqu'ils se rendent à sa surface.

III.4.2. Les mondes de classe 2 : le domaine intérieur de Sanghelios

Il s'agit là de colonies et stations spatiales qui avait été fondées par les sangheilis avant la création de l'Alliance et qui furent épargnées par la guerre contre les san'shyuums, ne représentant plus qu'un tiers de ce qu'était le domaine de Sanghelios au sommet de son expansion, le reste ayant été vitrifié sans pour autant passer dans la catégorie des mondes de classe 6 (cf. chap. III.4.6). Comme il s'agit des derniers mondes ayant résisté à l'avancée implacable du vaisseau-clé contrôlé par les san'shyuums à cette époque, ils sont presque tous concentrés autour de Sanghelios et forment donc un domaine privé à l'intérieur même de celui de l'empire covenant. D'après le Traité de l'Union, ces mondes restent la propriété exclusive des sangheilis qui continuent de les administrer comme ils l'entendent de la même façon qu'ils le font pour Sanghelios. Ils sont donc considérés de la même manière que les mondes de classe 1, à la différence qu'ils occupent un niveau d'importance moindre dans l'administration de l'Alliance et qu'ils ne concernent que les sangheilis.



III.4.3. Les mondes de classe 3 : les colonies mixtes

Cette troisième catégorie représentent les colonies fondées par les sangheilis et les san'shyuums après leur union pour y établir des villes et installations industrielles gouvernées par l'Alliance covenant. Ces colonies abritent des citoyens et soldats issus de tous les peuples covenants et chaque ville est donc divisée en différents quartier dont certains sont réservés à une race en particulier. Ces mondes rendent directement comptent à Grande Bonté qui les administre au travers des ministères de la Pondérance et de l'Harmonie, donnant d'abord la priorité aux races seigneuriales de l'Alliance. Leur rôle principal est de fabriquer le matériel nécessaire à la poursuite de leur quête des anneaux sacrés forerunners, mais pour cela il faut également assurer le maintien de leur civilisation, et c'est pourquoi on y trouve également de nombreuses usines fabriquant des outils de la vie commune.

Le second rôle de ces colonies est d'offrir aux peuples covenants des lieux où ils peuvent vivre ensemble et faire des échanges aussi bien économiques que culturel, les aidant ainsi à se sentir plus unis dans leur croisade commune. Cela évitait ainsi que Grande Bontée soit submergée par des vagues de migrants venant de tous les recoins de l'empire covenant, dispersant les citoyens de l'Alliance sur un plus vaste territoire dont ils pourraient exploiter les ressources.



On peut aisément comparer ces colonies avec celles des humains, car elles sont organisées avec des structures similaires que nous allons rapidement passer en revue :

Les zones industrielles :

La principale raison de la création des colonies mixtes est de pouvoir y établir des usines et autres installations de production, à la fois pour l'armée et pour les organisations civiles. Construites sur des emplacements stratégiques définis par les ressources naturelles exploitables de la planète colonisée, ces zones sont souvent les premiers bâtiments à être construits sur un monde de l'Alliance, les habitations n'étant qu'un souci d'ordre secondaire. Toutes les zones industrielles disposent de larges terrains d'atterrissage pour les navettes et les vaisseaux de transport lourd servant à faire transiter les ressources entre la surface et le reste du domaine de l'Alliance.. En raison de leur grande valeur stratégique, les zones industrielles sont lourdement protégées par de nombreuses escouades de combat covenants dirigées par des officiers de terrain sangheili. Il n'est d'ailleurs pas rare que les bases militaires terrestres soient construites plus proches de ces usines que des centres d'habitation, l'Alliance préférant privilégier ses moyens matériels à sa population.

Les cultures agricoles et sites d'élevage :

La population de l'Alliance est si immense qu'il est indispensable d'exploiter des ressources alimentaires en très grandes quantités pour nourrir les habitants des colonies et des stations spatiales. Il existe une grande variété de plantes comestibles et d'animaux pouvant être élevés en captivité pour leur viande et dont certains sont détaillés au [chapitre III.2.3](#). La protection de ces zones contre les pirates et contrebandiers incombe presque toujours aux jiralhanaes par décision de l'état-major sangheili, celui-ci considérant cette tâche comme trop ingrate pour être confiée à des fils de Sanghelios. Quant aux individus qui entretiennent les champs et les fermes d'élevages, il s'agit principalement de kig-yars, keg-yarns et unggoy qui reçoivent des salaires plus importants que les travailleurs d'usine en raison de l'éloignement de leur lieu de travail par rapport à la ville mais aussi pour empêcher la plupart de céder à la tentation de voler une partie de la nourriture produite.

Les bases militaires terrestres :

Ces sites servent principalement de terrain d'entraînement pour les troupes, et avant tout les nouvelles recrues, ainsi que de zone de stockage pour les productions des sites industriels d'une planète. Ainsi, près de la moitié des troupes qui se trouvent dans ces bases ont moins d'un kyeld d'ancienneté dans l'armée de l'Alliance, et une part importante du reste est composée de vétérans fatigués des combats qui ont reçu un rôle d'entraîneurs et de gardiens. Elles sont placées à proximité des zones industrielles plutôt que des villes, ces dernières étant de bien moins grande importance aux yeux de l'Alliance, ce qui fait que les soldats qui y sont affectés doivent emprunter des navettes de transport lorsqu'ils souhaitent profiter des divertissements citadins durant leurs permissions.

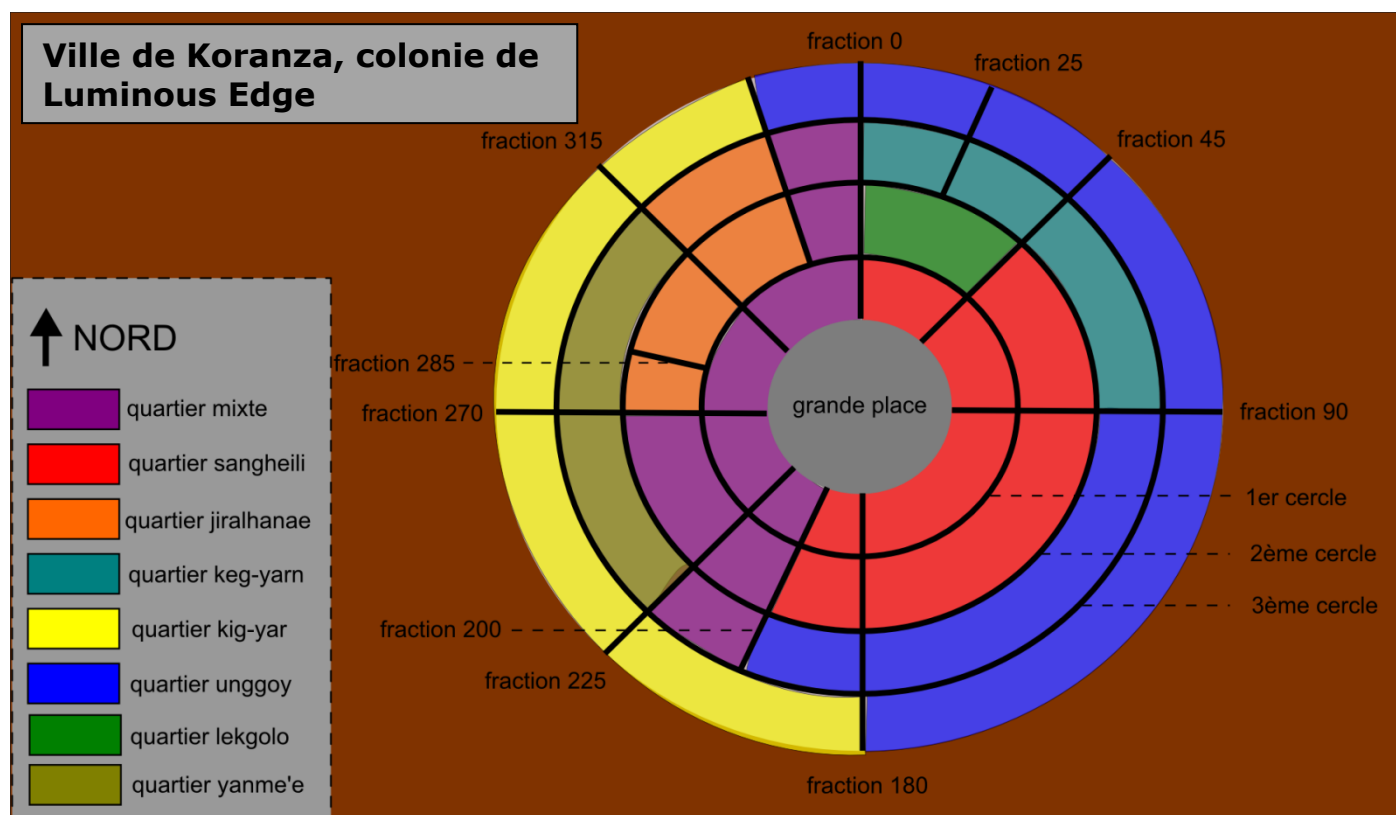
Contrairement aux humains qui construisent leurs bases militaires dans des endroits peu accessibles pour en faciliter la défense, les covenants de l'Alliance se contentent de les installer en plein terrain découvert pour profiter d'un maximum de place, car ils sont beaucoup plus confiants dans leurs capacités de défense. Ce besoin d'espace vient principalement du fait que chaque race doit posséder son propre casernement avec les commodités qui vont avec, ce qui implique également qu'il n'existe pas de mur d'enceinte car les limites de la base varie constamment avec sa population. Les structures les plus importantes sont systématiquement protégées par un bouclier énergétique émis par des tours nommées **spires de défense** (cf. [chap. III.5.5](#)), dont le champ protecteur s'étend sur un kilomètre de diamètres et peut encaisser d'intenses bombardements sans faiblir.

Les villes :

La loi de l'Alliance interdit formellement de construire des habitations en-dehors des terrains définis comme « zones de vie » par l'administration san'shyuum. Cela fait que, contrairement à certains humains qui construisent des villages à l'écart des grandes métropoles, les seules zones d'habitations covenants qui existent sont des villes. Elles peuvent être bâties n'importe où à la surface d'une planète, car du fait que tous les vaisseaux covenants peuvent effectuer sans problèmes des entrées atmosphériques, l'économie n'est pas liée à l'usage d'ascenseurs orbitaux comme chez les humains. Le plus souvent, elles sont construites à proximité des cultures agricoles ou des ressources naturelles exploitées par les zones industrielles de l'Alliance afin de loger les ouvriers qui y travaillent. Elles sont construites selon une organisation sphérique avec une grande place publique au centre, avec autour les avenues et les bâtiments qui forment des cercles concentriques. Lorsque la ville a besoin d'être agrandie, un cercle de bâtiments supplémentaires est élevé, ce qui fait que dans les villes des colonies mixtes de l'Alliance, les principales avenues sont plus communément appelées des **cercles**, chacune portant un numéro d'après son éloignement par rapport à la place centrale. De la même façon, les avenues transverses qui relient ces cercles sont appelées des **fractions** avec un numéro défini par l'angle qui existe entre chaque ruelle et le Nord, car elles sont toutes orientées vers le centre de la ville, ce qui fait qu'il est très difficile de se perdre même dans les plus grandes mégapoles covenants. Il est cependant important de noter que les fractions ne traversent pas forcément tous les cercles selon la nature des bâtiments qui se trouvent autour.

Afin d'éviter que les tensions entre races ne s'expriment trop facilement, chaque ville est divisée en plusieurs quartiers dont certains sont mixtes et d'autres sont réservés exclusivement à un peuple bien spécifique. Cependant, d'un kyeld à un autre, le découpage des quartiers peut être modifié par l'administration selon les besoins du moment, provoquant parfois des relocalisations massives de population avec les conséquences que cela implique, comme ce fut le cas lors des événements qui déclenchèrent la révolte des grognards (cf. chap. II.7.1). Les quartiers mixtes sont souvent des secteurs marchands ou des zones de transit de matériels, tandis que les autres sont composés presque intégralement de bâtiments d'habitation.

Sur le plan ci-dessous, vous pouvez voir l'exemple de la ville de Koranza, qui a été construite voilà près d'un siècle sur la colonie mixte de *Luminous Edge*.



III.4.4. Les mondes de classe 4 : les installations spatiales

Ce ne sont pas techniquement de véritables mondes, cependant cette désignation est gardée en raison de la taille des installations rassemblées dans ces catégories : ce sont les immenses stations spatiales de l'Alliance, qu'elle soit d'usage civile ou militaire, qui sont dispersées à travers le domaine covenant, et qui sont beaucoup trop nombreuses pour toutes les indiquer sur la carte. Quelle que soit la nature de ces installations, elles sont systématiquement sous contrôle de l'Alliance et un grand nombre d'entre elles ne sont accessible qu'au personnel militaire tandis que les autres abritent une population civile principalement pour travailler sur les usines qui s'y trouvent. Leur grand avantage est de pouvoir transiter dans le sous-espace pour changer d'emplacement lorsque cela s'avère nécessaire, cependant pour cela il faut mobiliser d'énormes quantités d'énergie et cela ne se fait donc pas sans une très bonne raison.

Voici une liste non exhaustive des types d'installations spatiales qui sont dispersées à travers le domaine covenant :

- Chantiers navals militaires et/ou civils
- Centre de formation et d'entraînement militaire
- Stations de production plasmatique
- Exploitation minières d'astéroïdes
- Plate-formes marchandes
- Avant-postes militaires de la flotte
- Entrepôts militaires
- Station de ravitaillement
- Centre de mercenaires

Mais les installations spatiales les plus importantes dans la civilisation covenant, après Grande Bonté elle-même, ce sont des stations construites sur le modèle de la capitale de l'Alliance : les stations-lunes. Elles sont si grandes qu'elles remplissent généralement tous les rôles listés précédemment et bien plus. En raison de leur importance et de leur faible nombre, nous allons les décrire en détail.

Les stations-lunes :

Malgré ses dimensions remarquables, Grande Bonté n'est pas suffisante pour accueillir toute la population covenant engagée plus ou moins directement dans les affaires de l'Alliance, militaires ou civiles. C'est pourquoi, en dehors des colonies mixtes que nous étudions dans le chapitre suivant, d'autres stations spatiales similaires ont été construites à raison d'une pour chaque nouvelle race intégrée dans l'Alliance, et chacune reçut un nom ayant un rapport soit avec le peuple concerné soit avec la manière dont il a rejoint l'Alliance :

- Sangheilis : *Accepted Abyss*
- Lekgolos : *Harmfull Honesty*
- Yanme'es : *Silent Deception*
- Kig-yars : *Twisted Origins*
- Keg-yarns : *Shining Rebirth* (anciennement *Primal Honor*)
- Unggoys : *Shallow Respect*
- Jiralhanaes : *Savage Devotion*

Dimensions standards : 70km de long avec un diamètre maximum de 52km

Population : 57.000 (personnel minimum) ; 5,7 millions (capacité moyenne) ; 8,9 millions (capacité maximale)

Personnel militaire sur place : 150.000 agents de sécurité, plus une garnison de 1,5 millions de soldats en moyenne.

Capacités de déplacement : réduites, présence de propulseurs subspatiaux mais consommant une quantité d'énergie phénoménale, utilisables uniquement en cas d'urgence.

Installations navales :

- 340 docks civils,
- 70 docks militaires,
- 120 hangars à navettes civils,
- 34 hangars à navettes militaires.

Systèmes de défense extérieurs :

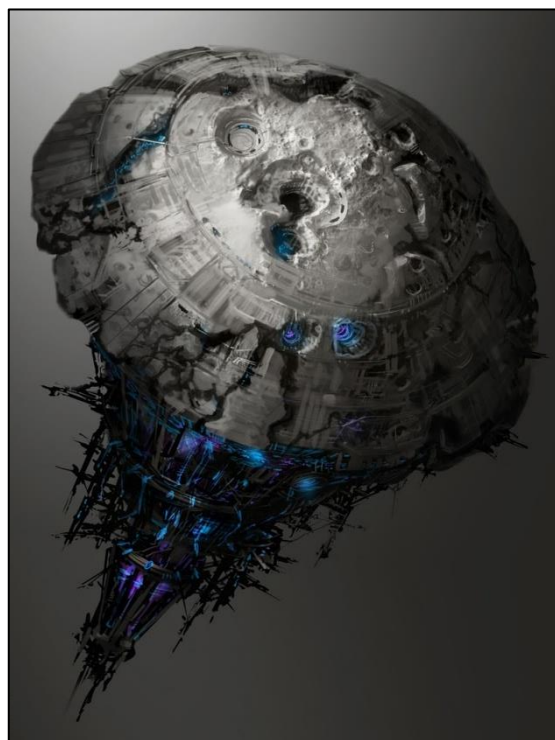
- 2.000 tourelles laser à impulsion,
- 1.500 tourelles lance-torpilles à plasma,
- 65 projecteurs à énergie.

Systèmes auxiliaires :

- Boucliers énergétiques protégeant les docks et hangars à navettes militaires,
- Antenne de communication sub-spatiale,
- Senseurs à très longue portée,
- 85.000 nacelles de survie (20 places chacun).

Toutes les stations-lunes furent basées sur le modèle de Grande Bonté et présentent donc une architecture commune qui fait qu'on s'y repère très facilement. Elles sont construites à partir d'un gros astéroïde qui est creusé, vidé de sa matière, et utilisé comme support pour les différents niveaux de la station. A la fin, il forme une sorte de coque protectrice au sommet de l'installation, imitant ainsi la coupole de Grande Bonté qui, elle, est entièrement artificielle. Cette coque est conservée car ainsi tous les secteurs militaires se trouvent directement sous ses kilomètres de roche, qui constituent une excellente protection contre n'importe quel armement naval en cas d'attaque extérieure. De nombreux systèmes de défenses sont installés à la surface de cette coupole naturelle tandis que des trous y sont creusés pour permettre le passage de vaisseaux et navettes jusqu'aux docks et hangars militaires.

Bien qu'elles soient capables d'effectuer des sauts dans le sous-espace au prix de quantités d'énergie phénoménales, ces stations ne changent que très rarement de coordonnées. Et contrairement aux installations spatiales humaines, elles ne se trouvent jamais en orbite d'une planète ni même au sein d'un système solaire, mais en plein espace profond à plusieurs années-lumière de la première étoile. En effet, comme n'importe quel vaisseau covenant peut entrer et sortir de l'atmosphère d'une planète grâce à la technologie de gravité artificielle, ils n'ont pas besoin de docks orbitaux pour stationner, et leur vitesse de déplacement dans le sous-espace fait qu'aucun endroit du territoire de l'Alliance n'est véritablement loin. Elles ont donc été placées dans l'espace profond au plus près des différents mondes d'origine des races covenantes afin de ne pas violer les limites de leurs territoires respectifs, ce qui en fait des lieux d'échange privilégiés avec les civilisations de chaque race.



*HALO EVOLVED volume 2 : Covenants et Parasite
par Reclaimers Studios*

L'activité sur ces installations spatiales est permanente car, comme il n'y a aucun cycle jour-nuit, les usines et autres centres d'activités peuvent se permettre de fonctionner en permanence, ce qui nécessite néanmoins d'employer plusieurs équipes de travail qui se relayent à intervalles réguliers, augmentant d'autant plus les offres d'emplois et donc la population. On y croise donc toujours de très nombreux habitants et travailleurs quel que soit l'endroit et l'heure.

En dehors du vestige de l'astéroïde initial, une station spatiale covenante se compose d'un total de 363 niveaux, chacun d'entre eux faisant près de 150 mètres de haut avec 50 mètres de conduites, de câbles et de renforcements structurels entre chaque niveau. De très nombreux ascenseurs gravitationnels les traversent sur plusieurs kilomètres pour permettre un transfert rapide des individus et du matériel, mais seuls ceux contrôlés par les militaires de l'Alliance et le personnel de sécurité parcourent toute la longueur de la station. Ces niveaux sont numérotés en partant du bas de la station (la pointe) et organisés de la façon suivante :

Niveaux	Désignation	Accès	Description
1 à 5	Centre de communication	Personnel autorisé	Abrite non seulement l'antenne de communication sub-spatiale, mais aussi un centre de traitement des données informatiques échangées à tout moment sur le réseau de la station, le plus souvent aidé par une IA de classe bêta-4.
6 à 20	Complexe énergétique	Personnel autorisé	Contient les sept noyaux énergétiques primaires qui assurent le fonctionnement de la station ainsi que les machines de régulation et de distribution énergétique dirigé depuis un centre de contrôle local. Chaque noyau fait huit cent mètres de haut et peut servir à alimenter n'importe quel niveau de la station.
21 à 79	Docks civils	Libre	C'est là que s'amarrent tous les vaisseaux civils pour accéder à la station, débarquer/ embarquer leur marchandise, être ravitaillés ou encore réparés. Du coup, de nombreux ouvriers covenants travaillent dans ces niveaux pour effectuer des remises en état ou de la manutention.
80 à 149	Industries	Personnel autorisé	La capacité de transit d'une station spatiale en fait un endroit idéal pour la transformation de matières premières en outils technologiques divers qui pourront être vendus à des civils ou mis à la disposition de l'armée selon les besoins. Ces niveaux renferment donc de nombreuses chaînes de production et parfois mêmes quelques chantiers navals militaires et civils.
150 à 179	Ville basse	Libre	Ce sont les quartiers d'habitation pour les individus les moins fortunés ou pour ceux qui se contentent de peu. Malheureusement, la présence militaire est si faible dans cette zone qu'elle devient le lieu de trafics et crimes divers où les règlements de compte entre races ou factions sont monnaies courantes.
180 à 249	Ville principale	Libre	La majorité des personnes travaillant dans les industries d'une station spatiale covenante réside dans cette zone. C'est également là qu'habitent les marchands et voyageurs de passage, mais il est très rare que les capacités d'accueil soient totalement occupées. Cette ville comporte également de très nombreux centres d'activité tels que les boutiques, les tavernes, et bien d'autres encore.
250 à 279	Ville haute	Résidents seulement	Les logements et centres d'activité de haute qualité sont presque tous concentrés dans ces niveaux qui accueillent les membres de toutes les races à partir du moment qu'ils ont les moyens d'y habiter. Le nombre de patrouilles qui sont chargées de surveiller ces niveaux est nettement plus important que dans la ville principale pour protéger la population d'éventuels intrus mal intentionnés.
280	Centre administratif	Personnel autorisé	Toute la gestion des affaires politiques, financières et sociales d'une station spatiale est faite à ce niveau. Il accueille régulièrement des représentants san'shyuums venus traiter en personne des cas de grande importance, leur présence étant toujours un excellent stimulant pour faire accélérer les démarches administratives. Certaines stations entretiennent des logements de qualité pour les invités de marque et le personnel des races seigneuriales travaillant à ce niveau, mais la plupart du temps ces individus habitent tous dans la ville haute.
281 à 329	Garnison militaire	Personnel autorisé	Chaque station spatiale de l'Alliance est également une base militaire navale de haute importance, et à ce but de nombreux niveaux sont réservés exclusivement aux forces armées des différentes divisions. Plusieurs centaines de milliers de guerriers sont stationnés là lorsqu'ils ne sont pas en mission. Beaucoup passent l'essentiel de leur temps à s'entraîner, mais les chefs d'unités autorisent régulièrement que les troupes puissent aller se détendre dans la ville principale car cela renforce une présence armée dans ces niveaux pour y maintenir l'ordre.
330 à 343	Docks militaires	Personnel autorisé	Les derniers niveaux d'une station spatiale renferment assez de docks d'amarrages et de hangars à navettes pour abriter une flotte militaire standard complète. Ces installations sont reliées entre elles et permettent de réparer et réapprovisionner n'importe quel bâtiment de guerre, à l'exception des vaisseaux de classe transporteurs et super-transporteurs, car leur taille n'est pas du tout compatible. C'est également sur ces niveaux que se trouve le centre de contrôle de tous les systèmes de défense de la station.

III.4.5. Les mondes de classe 5 : les mondes vierges

Cette appellation désigne des planètes habitables qui possèdent leur propre faune et flore mais aucune espèce intelligente, et que les sangheilis ont décidé de laisser intactes en interdisant à tout individu de s'y installer jusqu'à ce qu'il en soit décidé autrement. En effet, lorsqu'un commandant de flotte sangheili découvre une telle planète, il peut décider de renoncer à son commandement afin qu'elle devienne la propriété de son clan d'origine au lieu de la laisser devenir une colonie de l'Alliance (monde de classe 3). Le plus souvent, ce genre de privilège est utilisé pour acquérir des mondes sur lesquelles se trouvent des prédateurs particulièrement dangereux que les guerriers sangheilis pourraient chasser afin d'affûter leurs talents de combat, mais parfois certains commandants l'ont employé pour des planètes paisibles et luxuriantes qu'ils considéraient comme un jardin d'Eden à préserver. Il est interdit de se rendre à la surface d'un monde vierge sans une autorisation signé par un dignitaire du clan sangheili auquel il appartient, et chaque autorisation de visite possède une date limite.

Ci-dessous, nous vous donnons une liste des mondes vierges sangheilis les plus connus :



- **Golden Reverance (système Zeriul), propriété du clan Eroln** : monde désertique à très forte activité tectonique où la plupart des espèces animales vivent la nuit car les journées sont beaucoup trop chaudes. La faune présente de nombreux prédateurs dangereux que les sangheilis apprécient de chasser par défi, certaines espèces étant si massives qu'il est impossible de les abattre seul.
- **First Firmament (système Zhorus), propriété du clan Vadam** : cette planète majoritairement recouverte d'océans possède un unique continent au climat tempéré avec de nombreuses chaînes montagneuses dont les points culminant dépassent parfois les trente kilomètres d'altitude, bien au-dessus des plus hauts nuages. Le paysage observable depuis leurs sommets est considéré comme apaisant et propice à la méditation par les sangheilis du clan Vadam, un avis qui est partagé par bon nombre des membres d'autres clans qu'ils ont invité à la surface.
- **Taste of Wonder (système Jlod), propriété du clan Tova** : bien que de taille nettement plus petite, ce monde est extrêmement semblable à celui de Sanghelios en ce qui concerne sa topographie et son climat. Il ne possède pas ses dangereux prédateurs, cependant les sangheilis aiment s'y rendre afin de voir à quoi pouvait ressembler leur monde natal avant que la civilisation sangheili n'émerge.
- **Ancient Martyr (système Gilamm), propriété du clan Saur** : étrange particularité probablement née d'une expérience ou d'une erreur des biologistes forerunners, ce monde forestier ne présente strictement aucune vie animale autre que les insectes qui pour la grande majorité vivent en symbiose avec les plantes environnantes. Ces dernières ne présentent d'ailleurs strictement aucun système de défense normalement rencontré pour se protéger de la faune comme les épines, toxines ou répulseurs, ce qui fait de cet endroit un jardin d'innocence que le clan Saur garde jalousement. Beaucoup de ses membres s'y rendent durant le printemps car on y trouve des fleurs aux variétés aussi belles que nombreuses.
- **Iron Myst (système Lothank, propriété du clan Vornia** : ce monde tempéré recouvert d'océans aux deux tiers ne présente pas réellement de particularité et n'est devenu un monde vierge que parce qu'il s'agissait probablement de la seule opportunité qu'aurait jamais le clan Vornia d'en posséder un, car il s'agit d'un clan mineur dont le kaïdon a reçu l'immense honneur de commander une flotte de combat suite à ses excellents services. Cette acquisition fut assez mal vue par le reste du peuple sangheili et le statut de ce monde est souvent l'objet de discussions houleuses dès qu'il semble possible de le remettre en question devant le Grand Conseil.
- **Spoiled Contemplation (système Ifang), propriété du clan Derul** : il s'agit d'un monde semi-désertique balayé par de violentes tempêtes de sable qui, au fil des âges, ont creusé de profonds et colossaux canyons où la plupart des espèces vivantes s'abritent de l'intense chaleur du soleil double. De nombreux sangheilis s'y rendent pour y accomplir de longues marches et ainsi communier avec les éléments divins ou pour méditer sur leur situation, ou encore pour passer un rite d'initiation et ainsi savoir s'ils sont dignes d'une faveur qui leur a été proposée.
- **The Elite's Gaze (système Lojarl), propriété du clan Moram** : l'acquisition de cette planète en tant que monde vierge fut l'objet d'un violent débat devant le Grand Conseil en raison de sa proximité avec Doisac, le monde d'origine du peuple jiralhanae, car les relations entre ces derniers et les sangheilis étaient déjà assez médiocres à l'époque. Les san'shyuums craignaient que leurs nouveaux alliés n'y voient là un signe de provocation ou de méfiance, une crainte qui se vérifia très rapidement une fois la demande acceptée : en effet, plusieurs clans sangheilis avaient comploté pour s'approprier un territoire privé au plus près de Doisac afin de justifier la présence de vaisseaux sangheilis dans cette région et y installer discrètement assez d'armement et d'installations militaires secrètes pour mener une guerre éclair contre les jiralhanaes si jamais ces brutes venaient à se révolter. Les climats et environnements très variés de cette planète semblable à la Terre offrirent bien assez d'endroits pour y dissimuler toutes ces ressources, que ce soit au cœur de ses immenses forêts tropicales, au fond des profondes failles d'un désert rocheux ou dans les glaciers qui recouvrent une large partie de son hémisphère nord. Au fil des décennies, le dessein des sangheilis se fit de moins en moins discret jusqu'à finir par installer une base navale en orbite d'une planète voisine dans le même système, ce qui fait qu'aujourd'hui ni les jiralhanaes ni les san'shyuums ne sont dupes quant au rôle véritable de ce monde vierge. Néanmoins il leur est impossible de contester la gestion des ressources militaires sans avoir l'accord de la chambre militante sangheili, ce qui n'arrivera jamais aussi longtemps que le Grand Conseil continuera de fonctionner ainsi.

III.4.6. Les mondes de classe 6 : les mondes vitrifiés

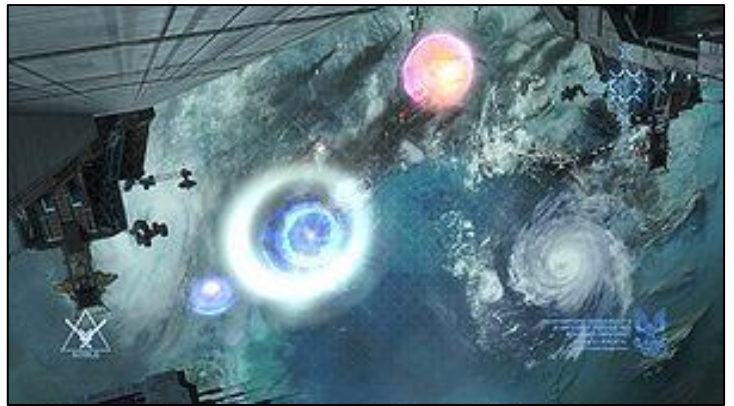
Qu'il s'agisse d'anciennes colonies humaines ou de mondes ayant abrité le parasite ou des hérétiques, ces mondes ont été partiellement ou totalement vitrifiés par l'armada de l'Alliance sur ordre des prophètes. Ils pourront éventuellement être déclassifiés un jour et tomber dans l'une des autres classes de mondes décrites dans ce chapitre, mais pour cela il faut qu'un temps suffisamment long se soit écoulé depuis leur vitrification pour qu'ils soient considérés comme complètement purifiés, un jugement qui revient aux seuls grands prophètes. Tant qu'ils sont classés dans cette catégorie, il est interdit pour n'importe quel covenant de s'y rendre sans une autorisation validée par le ministère de l'Inquisition. Il n'est pas important de lister ici les noms de tous les mondes que l'Alliance a vitrifiés, car de toute façon leurs noms ont été oubliés depuis longtemps même par les soldats qui y ont éventuellement combattu. A la place, nous allons décrire le processus particulier de la vitrification planétaire qui est assez complexe tant dans sa réalisation que dans sa signification politique et religieuse.

Il existe peu de choses capable de marquer autant la mémoire d'un individu que la vision d'une flotte covenant en train de vitrifier la surface d'un monde, ravageant son paysage et marquant son sol pour des décennies, voir des siècles. On parle de vitrification à partir du moment où la puissance de feu utilisée est suffisante pour transformer la couche supérieure du sol en verre, créant ainsi une région stérile qui ne peut être terraformée qu'en retirant cette couche artificielle. Ce procédé est cependant plus rare qu'on ne pourrait le penser dans l'histoire covenant, cela à cause du fait qu'il est accompli nettement plus souvent depuis le début de la guerre contre les humains.

Il existe deux méthodes pour une flotte de vitrifier la surface d'une planète, selon l'altitude à laquelle elle se situe : le bombardement orbital et le pilonnage atmosphérique.

Bombardement orbital : cette technique est à la fois la plus facile et la plus rapide, mais ne peut être employée que lorsqu'aucune force alliée n'est déployée dans la région visée. En effet, elle est accomplie par des **lances à plasma** qui ne sont équipées que sur les plus gros bâtiments de guerre covenants, seuls capables d'alimenter ces énormes armes navales, et dont le rayon d'action peut s'étendre à des régions entières selon la nature du terrain ciblé. Une lance à plasma se situe généralement au niveau du nez de ces vaisseaux et tire dans l'axe de la longueur de ces bâtiments, ce qui force donc ces derniers à pointer leur proue en direction de la zone cible pour effectuer un bombardement orbital. Cette arme délivre une boule de plasma large de plus d'une centaine de mètre enveloppée dans une sphère magnétique servant à la diriger à distance de la même façon que les torpilles à plasma.

La vitesse et la charge énergétique ainsi envoyée est telle que l'impact est au départ similaire à celui d'une explosion atomique, mais possède un effet secondaire absolument dévastateur : tandis que la zone d'impact est instantanément obliterée, l'intense chaleur libérée par le plasma provoque des nuages pyroclastiques, plus communément appelés des nuées ardentes, qui se propagent dans toutes les directions jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment refroidit par l'atmosphère du terrain parcouru. Sur les territoires à climat tempéré, le rayon d'action moyen de ces nuées est de plusieurs centaines de kilomètres.



Pilonnage atmosphérique : cette seconde méthode est beaucoup plus fastidieuse mais nettement plus précise que le bombardement orbital, car elle ne peut être accomplie que par des vaisseaux de guerre covenants se trouvant à une altitude inférieure à sept kilomètres environ. Elle s'accomplit par l'utilisation de ce que les covenants appellent des **rayons purificateurs**, des projecteurs d'énergie plasma situés sous le ventre de la plupart des bâtiments faisant au moins la taille d'une corvette lourde. Elles délivrent un flux continu de plasma enveloppé d'un champ magnétique protecteur qui sert à encore à guider le rayon avec une précision de l'ordre de quelques mètres. Lorsque l'énergie ainsi projetée frappe la surface, celle-ci est instantanément vitrifiée sur une zone circulaire d'une dizaine de mètres de rayon pour les projecteurs d'énergie les plus faibles, tandis que ceux montés sur les super-transporteurs de classe *Heaven* et *Fateful* possède

une aire d'effet d'une cinquantaine de mètres. Mais ces armes sont faites pour effectuer des tirs continus plutôt que de simples impulsions, ce qui fait que les rayons d'énergies sont dirigés à la manière d'un laser de découpage pour marquer de longues plaies béantes visibles depuis l'orbite. En l'espace de quinze seconds, un seul croiseur de classe *Cérémonie* peut vitrifier une zone de terre d'environ une acre, ce qui correspond à 4000 mètres carrés (attention aux conversions trop rapides : cela fait 0,004 km², et non pas 4 km²). La vitesse varie néanmoins selon la nature du terrain : les régions désertiques seront transformées deux à trois fois plus vite tandis que les océans mettent plusieurs jours à s'évaporer complètement. Cette méthode de vitrification est souvent employée par les vaisseaux de combat covenant afin d'apporter un soutien aérien aux troupes terrestres, éradiquant les structures et poches de résistance adverse comme on balaye une tâche avec un karcher. Elle est également employée comme technique d'excavation rapide pour déterrer de larges structures forerunners dissimulées sous la surface.

Techniquement, le processus de vitrification planétaire ne peut être accompli qu'à partir du moment où une flotte covenante acquiert la suprématie aérienne et/ou spatiale au-dessus de la région à anéantir, chose qui peut aisément être contestée par la présence de vaisseaux de combat ennemis ou de pièces d'artillerie sol-air, voir sol-espace. Toutefois ce n'est pas la seule obligation à remplir pour être autorisé à marquer ainsi le visage d'une planète, car il s'agit d'un acte à la fois très coûteux en énergie mais surtout empli d'une lourde signification religieuse : il ne peut être commis que contre un monde trop fortement souillé par l'hérésie et qui doit donc être purifié par le feu sacré des peuples choisis par les dieux forerunners. La vitrification ne peut donc se faire que si une cérémonie sacrée nommée le **Vorjal** (« Jugement Divin » en diservos) est préalablement réalisé par un san'shyuum d'autorité suffisante (vice-ministre, ministre, prophète ou grand prophète). Plusieurs capitaines de vaisseau ou maîtres de flotte se sont vu être destitués de leur rang ou envoyés sur une colonie pénitentiaire pour avoir ordonné une vitrification sans l'aval de cette cérémonie. Durant celle-ci, au travers de longues psalmodies qui peuvent durer plusieurs arcs, le responsable san'shyuum accomplit le procès de la planète dans sa totalité et la condamne en tant qu'entité coupable d'hérésie, avant d'appeler les forerunners à lui accorder le pardon au travers de la souffrance que les armes de la flotte covenante s'apprêtent à lui infliger.



Ce n'est qu'une fois le Vorjal achevé qu'un bombardement orbital ou un pilonnage atmosphérique peut commencer. Parfois la flotte se contentera d'annihiler purement et simplement toute forme de résistance au sol, voir même toute population civile, tandis qu'en d'autres occasions le responsable san'shyuum demandera une sanction plus lourde contre la planète concernée. Dans ce cas, non seulement la moindre trace de la civilisation ennemie doit être rasée, mais la nature elle-même qui entourait cette même civilisation doit disparaître. Les océans sont alors évaporés, les montagnes sont abattues et les forêts réduites en cendres, ramenant le monde à un état pré-terraformation totalement inapte à la vie. Dans le même temps, un glyphe de l'écriture forerunner est choisi par le responsable san'shyuum pour être gravé dans la surface à un endroit symbolique (généralement l'ancien emplacement de la plus grande ville locale) par le vaisseau-amiral de la flotte présente sur place.



Une fois que le processus est entièrement achevé, le représentant san'shyuum qui a pratiqué le Vorjal descend à la surface avec une lourde escorte cérémonielle pour y recueillir une **Jeirl** (« larme du monde » en diservos). Il s'agit d'un morceau de terre vitrifiée découpée à même le sol pour avoir une forme allongée aux bords tranchants, et qui sera emmené jusqu'à Grande Bonté afin d'être suspendu dans un temple du sanctuaire intérieur des san'shyuum, nommé le **Purgatoire Stellaire**. C'est là que se trouvent plusieurs dizaines d'autres Jeirl, chacune originaire d'un monde différent qui a été vitrifié par les armées de l'Alliance au cours de son histoire. Certains parmi les covenants les plus pieux ou les plus fanatiques disent que les prophètes sont capables de sonder les âmes des planètes à travers ces vestiges, de lire leur passé et de prévoir leur futur.

Une planète qui a été vitrifiée ne pourra jamais devenir une colonie covenante tant que sa Jeirl n'a pas été retirée du Purgatoire Stellaire, chose qui n'est arrivé que trois fois dans toute l'histoire de l'Alliance pour des mondes dévastés depuis plusieurs siècles. Seule l'armée est éventuellement autorisée, sur de rares permissions de la sainte Inquisition des prophètes, à y établir des garnisons ou des complexes industriels de taille réduite dans lesquels travaillent uniquement des soldats de la 1^{ère} division, cela afin d'exploiter les richesses minérales de la planète ou de synthétiser du plasma à partir de l'hydrogène atmosphérique. Il est important de noter que la puissance de feu employée dans le processus de vitrification provoque des conditions de température et de pression suffisantes pour modifier les propriétés moléculaires des roches en surface ou légèrement souterraines, créant des gisements de métaux rares très utiles pour l'industrie. Il est par contre plus fréquent que des humains de l'UNSC ou de compagnies industrielles privées se risquent à revenir sur d'anciennes colonies vitrifiées pour y récupérer les précieuses matières créées par les bombardements de l'Alliance, une pratique aussi dangereuse que courante et que les covenants considèrent comme étant une preuve supplémentaire de la nature hérétique des humains.



III.4.7. Les mondes de classe 7 : les mondes sacrés

On parle ici d'astres abritant des installations forerunners suffisamment grandes ou importantes pour être considérées comme des sanctuaires par les san'shyuums et du coup par le reste de l'Alliance. Ce sont des lieux de pèlerinage sur lesquels les seules constructions autorisées sont celles de la garnison militaire installés au plus près des bâtiments forerunners, gérés par la 6^{ème} division en collaboration avec le ministère de l'Étiologie qui y mène régulièrement des études à but parfois scientifique parfois technologique. Il existe cependant certains mondes sacrés dont l'accès est rigoureusement interdit pour des raisons gardées secrètes par l'Inquisition des prophètes, aussi des vaisseaux de combats sont stationnés en permanence en orbite de ces planètes pour s'assurer qu'aucun visiteur imprévu n'y pose le pied.

Nous allons lister ici les principaux mondes sacrés connus et en faire de rapides descriptions par ordre de découverte :

- **Taen'Klor (système Hultas)** : ancienne colonie sangheili qui fut le lieu de la Bataille de l'Union (cf. [chap. I.2.2](#)) et donna naissance à l'Alliance, Taen'Klor aurait normalement dû être considéré comme un monde de classe 6 mais sa valeur historique fit qu'elle ne reçut jamais cette classification. Au lieu de cela, le Grand Conseil décida d'en faire un usage bien particulier : afin de s'assurer de l'efficacité et de la ferveur de ses troupes d'élite, les hiérarques exigèrent que chaque guerrier sangheili keg-yarn ou lekolo intégrant la 5^{ème} ou la 6^{ème} division doit y accomplir une épreuve nommée le **Dereik**. Celle-ci se déroule de la manière suivante : un ultra domo de la 5^{ème} division portant pour l'occasion le titre de Talvek rassemble un groupe composé généralement de dix à vingt guerriers et les emmène jusqu'au sas d'entrée de l'installation forerunner à l'intérieur duquel est enfermé le Parasite. La porte extérieure du sas est verrouillée derrière eux, puis la porte intérieure s'ouvre pendant une durée totale de soixante-dix-sept pulsations durant laquelle ils doivent survivre aux assauts du Fléau des dieux. Les combattants qui en ressortent vivants sont plus endurcis que jamais car ils ont vu les pires horreurs que renferme la galaxie et savent désormais pourquoi le Grand Voyage doit être accompli. Pour des raisons de sécurité évidente, les coordonnées de Tane'Klor ont été effacés de tous les registres autres que ceux de l'Inquisition de l'Alliance.

- **Silvah (système Drenius)** : cette planète renferme l'une des plus grandes et des plus importantes installations forerunners jamais découvertes par l'Alliance : un port d'attache militaire prévu pour abriter une armada de plusieurs centaines de vaisseaux de guerre. Malheureusement pour les covenants, l'endroit est totalement vide et ne contient plus aucun vaisseau, pas même la moindre épave, mais les san'shyuums espèrent pouvoir trouver des informations sur la technologie spatiale de leurs dieux en analysant les immenses bases de données informatiques stockées çà et là. En raison de la nature particulière de cette installation et du climat tempéré qui règne sur ce monde, plusieurs grandes villes ont été bâties à la surface de Silvah afin d'en faire le plus grand centre d'activité civil et militaire de l'Alliance après Grande Bonté. Des centaines de vaisseaux de guerre y sont stationnés et les pèlerins y viennent par millions pour admirer le port d'attaque militaire qui porte le nom de **Grand Arsenal**.

- **Ellevion (système Droaj)** : monde entièrement recouvert d'eau dont les structures forerunners sont englouties à plusieurs kilomètres de profondeur, ce qui nécessite l'emploi d'appareils spécialement conçus pour supporter le niveau de pression. Le rôle exacte de ces structures est encore inconnu à ce jour, mais les spécialistes san'shyuums pensent que cela pourrait n'être qu'un élément d'une série de structures similaires construites sur plusieurs mondes à travers notre galaxie et qui auraient besoin d'être coordonnées pour fonctionner.

- **Tevyur (système Sotolir)** : bien que ce monde présente des régions aux climat tempéré particulièrement accueillant, c'est au cœur d'une des zones les plus froides que les forerunners ont creusé un lac artificielle au milieu d'un immense massif montagneux, avec au centre une installation très curieuse. Construite de manière à être entourée de cascades permanentes sans risquer d'être inondée, cette structure analyse l'eau qui tombe autour d'elle et peut lui appliquer une variété infinie de traitements physiques, chimiques et biologiques, sans doute à des fins de recherches par la caste des biologistes. Il n'est d'ailleurs pas impossible que ces recherches aient concernés le Parasite de près ou de loin.



- **Reevald (système Sajihim)** : enfouie sous la surface entièrement glacée de ce monde se trouve une vaste installation forerunner dont la très grande majorité des salles n'ont jamais pu être explorées à cause des immenses effectifs de sentinelles chargés de la protéger. Il est fort probable qu'une usine de production de sentinelles soit établie quelque part dans ses méandres, et certaines rumeurs rapportées par des survivants d'affrontements laissent également penser que des chevaliers prométhéens y soient présents. Après plusieurs années de tentatives infructueuses pour prendre le contrôle de l'installation, l'Inquisition a décidé de laisser seulement un contingent de protection à l'entrée et une flotte d'interdiction en orbite.

III.4.8. Les mondes de classe 8 : les colonies pénitenciaires

Grâce à l'immense espace dont dispose l'Alliance, celle-ci a décidé de regrouper ses criminels non pas dans des prisons installées à proximité de civils mais sur des planètes spécifiques où ils pourraient être utilisés comme main-d'œuvre gratuite dans des travaux pénibles. Ces mondes sont choisis pour présenter à la fois une grande inhospitalité climatique et des ressources naturelles importantes, ce qui fait que les seuls individus qui pourraient accepter d'aller y travailler sont des prisonniers, qui deviennent alors des **forçats**.

Les colonies pénitenciaires font toutes l'objet d'un blocus de la flotte militaire pour empêcher toute évasion mais aussi afin d'interdire à tout vaisseau non-autorisé d'approcher la surface. Quant aux installations de surface, elles sont constamment patrouillées par de nombreux soldats covenants de toutes races afin de mieux combiner leurs aptitudes contre les fréquentes émeutes et tentatives d'évasion. Les forçats portent des entraves magnétiques (voir [chapitre III.5.5](#)) sur leurs deux chevilles et leurs deux poignets, réglés pour limiter leurs mouvements de manière à ce qu'ils ne puissent pas accomplir de gestes trop brusques, ce qui les rend très faciles à maîtriser. Les gardes sangheilis portent souvent des bâtons de douleur comme seule arme, d'abord parce que cela suffit contre la plupart des mutins et ensuite parce qu'ils peuvent aisément tuer à mains nues même les plus forts des forçats sangheilis en raison de leurs entraves magnétiques. Les tâches à accomplir ne sont pas forcément pénibles en elles-mêmes, mais l'environnement de travail est souvent très difficile à supporter et donc la moindre action peut y devenir laborieuse et éprouvante.

Il existe actuellement six grandes colonies pénitenciaires qui abritent les trois quarts des condamnés covenants n'étant pas des hérétiques, ces derniers étant gardés précieusement par l'Inquisition sur leurs vaisseaux fantômes (voir plus bas). Nous allons en faire ici les brèves descriptions :



- **Ghosts of Shameful Past** : cette colonie est une condamnation à mort en elle-même, car en raison d'un faible champ magnétique et du rayonnement intense de son soleil bleu, elle contient des quantités phénoménales d'éléments radioactifs dans son atmosphère et son sol. Il n'est donc pas étonnant que cette planète soit actuellement le principal centre d'exploitation de gaz radioactifs pour la fabrication de plasma à l'usage de l'Alliance, avec plusieurs dizaines de raffineries dispersées sur sa surface. Les condamnés qui y sont envoyés meurent généralement de multiples défaillances métaboliques en l'espace de trois à sept kyelds selon la constitution de l'individu, tandis qu'aucun garde n'est affecté plus de trois lunes d'affilées sur cette colonie.

- **Arch of Judgment** : découverte totalement par hasard par un vaisseau militaire covenant ayant subi une avarie de son moteur sub-spaciale, cette colonie pénitenciaire est un mystère en elle-même, tant par le secret qui l'entoure que par sa nature propre. Il s'agit d'une énorme planète tellurique qui dérive dans l'espace profond depuis un événement inconnu qui l'a probablement éjectée de son système solaire d'origine. Sa surface totalement stérile n'est donc éclairée que par la lointaine lueur des étoiles... et par les projecteurs des nombreuses installations minières construites par l'Alliance. Dépourvue d'atmosphère, la survie du personnel et de la population carcérale de *Arch of Judgment* dépend en grande partie du bon fonctionnement de recycleurs d'airs dispersés dans les différentes installations d'exploitation minières. Car si ce monde présente un tel intérêt pour l'Alliance, c'est en raison de son manteau rocheux extrêmement riche en métaux lourds très utiles pour la fabrication de blindage et de coques pour les vaisseaux ou les stations spatiales. La totalité des installations sur cette colonie sont donc souterraines et s'enfoncent sur plusieurs dizaines de kilomètres sous la surface, ce qui fait qu'il y règne une chaleur étouffante que certaines races covenantes sont loin de pouvoir supporter. Mais ce qui rend le travail particulièrement pénible, c'est la gravité écrasante de ce monde : 3,7 G en moyenne.

- **Forsaken Cage** : ce lieu était autrefois une importante station spatiale construite par les hérétiques de la loge du Verdict des Cendres pour leur servir de base d'opération, et qui a été découverte puis purifiée par l'Alliance covenant au terme de violents combats. Entourée d'épaves de vaisseaux des deux camps qui ont été détruits ou trop sévèrement endommagés pour être considérés réparables, cette station est désormais un immense chantier de démantèlement visant à récupérer toutes les technologies et matières premières réutilisables, une grande partie ayant d'ailleurs été volée à l'Alliance. D'un point de vue purement physique, les conditions de travail ne sont pas plus pénibles que sur n'importe quelle autre installation spatiale covenant, mais le fait de devoir contempler jour après jour les traces des affrontements, témoins de la fureur de l'Alliance et de l'Inquisition envers les hérétiques, est en soit un supplice très difficile à supporter.

- **Weeping Shadows of Sorrow** : il s'agit sans conteste de la plus célèbre des colonies pénitenciaires covenantes parmi les sangheilis en raison de son climat glaciaire qui est très mal supporté par les natifs de Sanghelios car ils sont une espèce à sang froid. De plus, aucun condamné unggoy n'est envoyé sur cette planète car ce type d'environnement lui conviendrait bien mieux, ce qui fait que les forçats sangheilis sont souvent obligés d'accomplir des tâches très dégradantes à cause du manque crucial de cette race vassale. C'est également la plus ancienne de toutes, et donc celle dont les installations de production sont les plus vastes avec le plus grand nombre de forçats et de gardes. Les ressources exploitées sur ce monde sont essentiellement des matériaux bruts et de l'hydrogène, ce qui fait que Weeping Shadows of Sorrow abrite à la fois des chaînes de production et des raffineries à plasma, mais ces installations ne produisent aucun armement ou du moins pas dans leur forme finale utilisable pour des raisons évidentes de sécurité.

- **Daemon's Fate** : la plus récente et la moins peuplée des colonies pénitenciaires covenantes n'en est pas pour autant la moins dangereuse et la moins inhospitalière. Créée peu avant le début de la guerre contre les humains, elle avait d'abord reçu le nom de Fate of the Uncleans, mais fut rebaptisée après les premiers contacts avec les combattants spartans-II durant la bataille de Dwarka (cf. vol.1). Cette colonie est établie sur un monde volcanique qui avait été découvert par l'Alliance depuis déjà de nombreuses décennies, mais qui avait été jugé trop dangereux pour y exploiter les ressources minières... jusqu'à ce que le Grand Conseil estime nécessaire la création d'un sixième centre carcéral. Les installations à la surface ne sont protégées des nuées ardentes et des innombrables projections de lave que par de solides boucliers énergétiques qui doivent absolument être maintenus en état de marche.

- **Vhylum** : marqué par une histoire tragique, ce monde n'est pas totalement une colonie pénitenciaire dans le sens où les criminels et hérétiques qui s'y trouvent ne sont pas des forçats travaillant dans des usines. Choisie initialement pour être la planète-capitale de l'Enclave, un domaine indépendant où les hérétiques du Verdict des Cendres pourraient vivre selon leurs propres traditions, elle fut finalement placée sous blocus militaire lorsque la trêve entre eux et l'Alliance fut brisée en 2167. Plutôt que de vitrifier totalement la planète, l'armée loyaliste décida de faire de Vhylum un terrain d'entraînement où ses troupes pourraient affronter le Verdict des Cendres de façon permanente à la manière des luttes claniques sangheilis. Administrativement, ce monde est donc considéré comme une colonie pénitenciaire, mais ses habitants sont libres d'agir et de se battre comme ils l'entendent pour essayer de survivre. Le puissant blocus orbital mis en place par la flotte covenant empêche toute aide extérieure, mais l'Alliance dépose régulièrement des prisonniers et du matériel à la surface afin que les différentes forteresses hérétiques restent capables de se défendre et donc d'offrir de bons combats. Lorsque l'une de ces forteresses est conquise, les troupes loyalistes se retirent et laissent une année complète aux ennemis survivants pour réparer les dommages et reconstituer leurs forces avant la prochaine attaque. Vhylum est donc un enfer guerrier dont la seule production notable est l'endurcissement des troupes militaires de l'Alliance.

III.4.9. Les mondes de classe 9 : les mondes inhabités

Cette dernière catégorie regroupe plusieurs centaines de milliers de planètes, d'astéroïdes et autres astres de différentes natures qui ont été répertoriés par les explorateurs covenants et dont les coordonnées sont archivées par le Ministère de la Conversion (cf. chap. III.3.5) qui les classe ensuite en plusieurs catégories aux natures bien précises :

Catégorie	Colonisation	Ressources naturelles (estimées)	Type de monde	Accès aux coordonnées
111	Réalisable sans aucune infrastructure de protection particulière	Elevées	Planète tellurique	Uniquement les membres supérieurs du Ministère de la Conversion
112			Planète gazeuse	
113			Astéroïde	
121		Moyennes	Planète tellurique	
122			Planète gazeuse	
123			Astéroïde	
131		Faibles	Planète tellurique	
132			Planète gazeuse	
133			Astéroïde	
211	Nécessite des infrastructures de protection plus ou moins lourdes (isolation atmosphérique, boucliers de protection énergétiques, défense contre la faune et/ou la flore, etc.)	Elevées	Planète tellurique	Libre accès
212			Planète gazeuse	
213			Astéroïde	
221		Moyennes	Planète tellurique	
222			Planète gazeuse	
223			Astéroïde	
231		Faibles	Planète tellurique	
232			Planète gazeuse	
233			Astéroïde	

III.4.10. Grande Bonté

Cette immense station spatiale constitue le cœur de l'Alliance, une capitale à la fois politique et religieuse, protégée par la flotte *Eternal Vanguard* forte de plus de trois cent vaisseaux. D'un diamètre de près de 348 kilomètres et s'étirant vers le bas sur plus de 500 kilomètres, cette station utilise comme source d'énergie principale le réacteur du Vaisseau-clé D7-49-P avec lequel les Réformateurs san'shyuums ont quitté leur monde natal de Janjur Quom. Cela qui lui donne la possibilité d'effectuer des sauts dans le sous-espace comme n'importe quel vaisseau de guerre en se déplaçant à une vitesse stupéfiante pour un objet de sa taille.

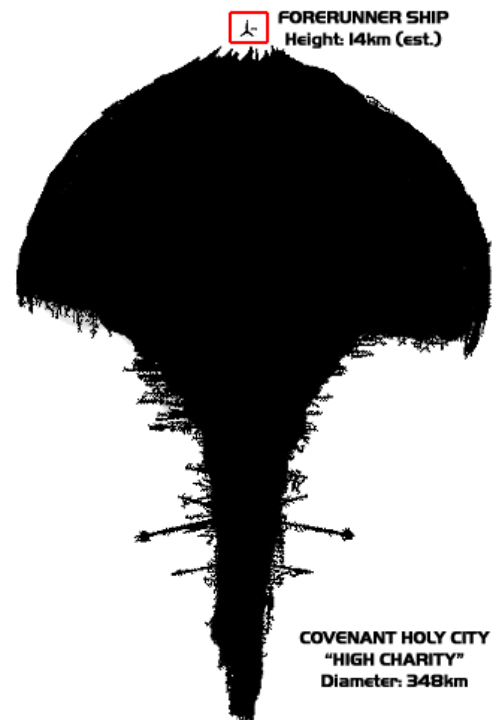
La construction de Grande Bonté est une initiative prise à la fin de la guerre sangheili-san'shyuum afin d'établir un lieu de cohabitation pour leur Alliance tout en confinant le Vaisseau-clé afin que plus personne ne puisse se servir de sa terrible puissance de feu. Le vaisseau forerunner trône désormais au centre de la cité sainte et constitue un lieu de culte très important qui ne peut être approché que par la caste des prêtres san'shyuum et les très nombreux Mgalekgolos chargés de le protéger. Grande Bonté est par conséquent le centre stratégique et militaire de toute l'Alliance et abrite plusieurs millions de membres des diverses races alliées.

Note : Grande Bonté n'apparaît pas sur la carte stellaire car il s'agit d'une station mobile qui peut voyager à travers le sous-espace et qui ne possède donc pas de coordonnée fixe.

Il existe plusieurs endroits très importants dans Grande Bonté qui méritent d'être présentés ici :

Les niveaux inférieurs : comme leur nom l'indique, il s'agit des étages les plus bas de Grande Bonté. Ils renferment toutes les installations industrielles et les machineries nécessaires au fonctionnement de la station spatiale dans son ensemble et à son déplacement, que ce soit dans l'espace normal ou dans le sous-espace. Sur les parties extérieures de ces niveaux se trouvent les docks où peuvent s'amarrer un grand nombre de vaisseaux de la flotte pour effectuer des réparations ou pour se réapprovisionner en troupe et matériel. De par leur rôle essentiellement fonctionnel, ces niveaux ont une apparence très sombre et crasseuse, les divers émanations des usines ayant depuis longtemps terni les couleurs d'origine et fait rouillé les composants les plus vulnérables. L'ensemble reste cependant dans un parfait état de fonctionnement, principalement grâce au travail constant des ingénieurs huragoks dont la concentration y est extrêmement forte, et ses diverses installations sont capables de produire une quantité phénoménale de véhicules, d'armement et d'équipement militaire à un rythme impressionnant. Ces niveaux sont également les lieux de nombreuses opérations de pillages organisés par les kig-yars pour détourner du matériel de l'Alliance à leur seul profit, une pratique qui leur est d'autant plus facile qu'ils sont beaucoup employés comme sentinelles pour surveiller cette partie de Grande Bonté.

L'académie militaire de l'Alliance : Bien qu'il ne s'agisse pas du seul centre de formation des soldats de l'Alliance, cette institution est considérée comme la seule véritable académie militaire de l'Alliance du fait de ses dimensions et de son importance. Seuls les individus les plus compétents ou ceux qui possèdent des relations suffisamment haut placées peuvent espérer intégrer cette académie qui a formé la quasi-totalité des officiers supérieurs de l'Alliance et un grand nombre de ses héros les plus célèbres. Le bâtiment principal de l'académie est situé à la périphérie du septième niveau de la cité sainte et constitue en une immense structure ovale à l'intérieur de laquelle se trouvent un grand nombre d'amphithéâtre destinée aux cours militaires pour les officiers, ainsi que d'innombrables arènes et salles d'entraînement servant à tester les étudiants. Un quart des soldats intégrant l'académie meurt durant leurs épreuves de force, mais ceux qui y survivent sont certains de connaître une grande carrière dans l'armée. Tous les diplômés de l'académie militaire de Grande Bonté portent une décoration sous la forme d'un glyphe forerunner gravée sur leur plastron au niveau du cœur afin de représenter cette origine illustre.



La cité sainte : il s'agit de la partie la plus importante de Grande Bonté en termes de taille, car elle remplit les trois quarts de la demi-sphère constituant la partie supérieure de la station. Elle abrite plusieurs dizaines de millions d'individus de toutes les races de l'Alliance et c'est là qu'habite l'intégralité de la population san'shyuum actuelle. Cette cité est disposée en sept niveaux superposés les uns sur les autres, le septième étant le plus haut et par conséquent celui qui renferme la population la plus riche ou la plus importante de la société de l'Alliance. Très peu de personnes n'étant pas des san'shyuums peuvent se vanter d'habiter au septième niveau de Grande Bonté, et la quasi-totalité de ces personnes sont des sangheilis. La plus grande partie des individus vivants dans la cité sainte sont des civils, mais on y trouve également des soldats et des officiers de l'armée qui étudient ou enseignent à l'académie ainsi que des militaires à la retraite qui veulent profiter de la vie dans la cité sainte.

Le Vaisseau-clé forerunner : la principale source d'alimentation de Grande Bonté provient du vaisseau forerunner qui trône au centre du septième niveau de la cité sainte. Protégé par plusieurs centaines de combattants Mgalekgolos, seuls les grands prophètes et les san'shyuums faisant parti du clergé de l'Alliance sont autorisés à pénétrer à l'intérieur. Toute autre personne ne peut s'en approcher à moins d'un kilomètre, car il s'agit de la relique la plus précieuse récupérée jusque-là. Ce qu'il contient est un des plus grands secrets des hiérarques : l'un des fragments de l'IA forerunner Medicant Bias, désactivé depuis qu'il tenta d'utiliser le vaisseau-clé pour se rendre sur Harvest afin d'aller à la rencontre des dépositaires humains. Son contrôle sur le vaisseau forerunner a depuis été entièrement neutralisé par le travail des Iekgolos, mais le savoir dont il dispose reste un atout majeur pour les prophètes.



La Citadelle : il s'agit d'un niveau se trouvant au-dessus du septième niveau de la cité sainte et qui surplombe celle-ci depuis un point de la périphérie de l'immense dôme de Grande Bonté. Ce niveau s'étend sur une très petite proportion de la station mais contient cependant les structures les plus importantes de toute l'Alliance, à savoir la salle du Grand Conseil, le mausolée de l'Arbitre et le sanctuaire intérieur des hiérarques. Du fait de son importance, toute cette partie de Grande Bonté est protégée par un très grand nombre de gardes d'honneur sangheilis nommés les escortes, portant des armures de cérémonie et maniant des lances énergétiques. En dehors des hiérarques et des conseillers, personne n'est autorisé à pénétrer la citadelle s'il ne dispose pas d'une autorisation spéciale donnée par un membre du Grand Conseil.

La salle du Grand Conseil : cette salle est le cœur de la politique de l'Alliance car c'est là que se réunissent les conseillers et les hiérarques pour traiter les affaires les plus importantes. Tandis que les hiérarques occupent le centre de cette vaste pièce, les conseillers sangheilis et san'shyuums occupent deux tribunes séparées se faisant face depuis chaque côté de la salle.

Le mausolée de l'Arbitre : ce temple fut érigé pour honorer la mémoire des arbitres morts dans l'exercice de leurs fonctions. La salle principale du mausolée est de forme cylindrique et ses murs renferment les cercueils de chaque arbitre qui a été nommé depuis la création de l'Alliance, bien que certains de ces cercueils soient vides et présents dans un but purement symbolique. Au centre du temple est conservée l'armure du prochain arbitre désigné par le Grand Conseil, qui est fabriquée dès la mort du précédent qui est toujours inhumé avec son armure d'arbitre personnelle. C'est un lieu extrêmement important pour le peuple sangheili, car il représente l'autorité militaire absolue qu'ils possèdent ainsi que l'importance qu'ils possèdent au sein de l'Alliance en tant qu'arme absolue des prophètes contre tous les dangers pouvant menacer ces derniers.

Le sanctuaire intérieur des hiérarques : les trois grands prophètes vivent le plus clair de leur temps dans ce domaine qui compose la plus grande partie de la citadelle. Protégés par les escortes sangheilis, les hiérarques passent leurs journées à étudier les artefacts forerunners les plus sacrés ou à méditer dans leurs jardins privés pour trouver le chemin que l'Alliance doit emprunter. Très peu de personnes sont autorisées à y pénétrer sans avoir auparavant reçu l'autorisation de la part d'un des hiérarques.

III.4.11. Bâtiments standards

Ce serait une grave erreur de penser que les bâtiments covenants sont quasi identiques à ceux des humains, car les cultures de ces différents peuples sont différentes et leur cohabitation implique des complexifications avec lesquelles il faut savoir jongler. Les lieux les plus communs présentent donc des différences avec leurs équivalents humains qu'il est vital de préciser ici.

Taverne : Équivalent des bars humains dans le sens où c'est un endroit qui vend de l'alcool et permet de se réunir autour d'un verre, son fonctionnement est cependant assez différent. On s'y assoie sur des sièges placés autour de tables rondes faisant différentes tailles, mais chaque table présente en son centre une fontaine commandée par des hologrammes semi-solides, le tout correspondant à peu de choses près à celui d'un distributeur automatique humain. Un trou en forme d'anneau permet d'insérer des pièces de la monnaie de l'Alliance (cf. [chap III.3.2](#)), ces pièces étant pesées par la machine pour en calculer la valeur, tandis qu'on appuie sur les hologrammes pour choisir la boisson que l'on souhaite consommer. Par contre, contrairement aux machines humaines, il n'y a pas de distributeur de gobelets : chaque client doit venir avec son propre récipient qui sera adapté à ses goûts et à ses besoins, ceux-ci pouvant grandement varier d'une race à une autre. Cela est dû également au fait que les tensions sociales sont si fortes que tous les covenants sont d'un naturel méfiant lorsqu'il est question de boisson.

Multi-foyers : Cette désignation englobe tous les bâtiments qui abritent plusieurs logements séparés, quel que soit leur taille, leur prix ou leur nombre. Il existe de très nombreux types de multi-foyers, mais on peut les regrouper en trois grandes catégories principales :

- **Colonnes de vie :** ce sont des immeubles d'appartements pour les classes moyennes et les plus aisées. Comme l'indique leur nom, ces structures possèdent la forme d'une grande colonne en alliage d'acier violacé faisant quelques mètres à plusieurs dizaines de mètres de rayon selon le niveau de confort qu'elles offrent. Elles font entre 7 et 49 étages qui ne comportent chacun qu'un seul appartement, excepté le rez-de chaussé qui n'est qu'un grand hall vide avec un accès à l'ascenseur gravitationnel qui traverse toute la hauteur du bâtiment. Cet ascenseur ne s'active que lorsqu'on entre le code d'accès correspondant à l'un des appartements, et il se règle alors automatiquement pour emmener l'utilisateur à cet appartement précis et aucun autre. Beaucoup de ces colonnes sont réservées exclusivement aux races seigneuriales, mais au fil des siècles son utilisation s'est plus largement répandue même si ce genre de logement est loin d'être accessible à n'importe qui.

- **Blocs d'habitation :** ces grands bâtiments rectangulaires renferment de nombreux appartements de taille moyenne (entre 20 et 40 m² chacun) et sont assez proches des HLM humains au niveau de l'apparence générale, bien qu'on y constate quelques différences majeures. D'abord, ces appartements ne possèdent jamais de fenêtres donnant vers l'extérieur, mais en revanche ils peuvent avoir des balcons de taille modeste, ce qui augmente directement le prix de location. Ensuite, pour des raisons de sécurité incendie, les blocs d'habitation n'autorisent aucune technologie permettant de cuisiner des aliments, ce qui fait que les habitants doivent soit manger froid, soit se rendre dans des établissements spécialisés. Et pour finir, les seules choses qui sont alimentées par le circuit d'énergie de la station sont les portes et les lumières, donc tout appareil que les habitants souhaitent utiliser doivent posséder leur propre alimentation autonome.

- **Grilles de modules :** ce sont les bâtiments de logement les plus immenses qui existent dans la civilisation covenant, mais aussi les moins spacieux et par conséquent les moins chers. De forme généralement rectangulaire, ce ne sont que de grandes grilles dans lesquels viennent se loger des modules d'habitation individuels fabriqués en masse par les chaînes de fabrication de l'Alliance. Une grille de module s'étend de nombreux étages qui contiennent chacun plusieurs dizaines de ces modules qui font quatre mètres de large sur deux mètres de long et deux mètres de haut, juste assez grands pour pouvoir y dormir et y stocker quelques petits objets personnels.

Disques de sang : Il s'agit d'une structure issue directement de la culture des sangheilis. Ce sont des plates-formes circulaires s'élevant à seulement un mètre au-dessus du sol et faisant sept mètres de rayon. Construites en acier dur mais souvent recouvertes de sable ou de terre, ce sont des lieux d'affrontement que l'on peut trouver aussi bien au milieu des bases militaires qu'en pleine place publique d'une zone civile. Ils servent à la fois pour les entraînements au combat et pour les éventuels duels d'honneur qui peuvent arriver plus souvent qu'on ne le pense. La surface de ces disques est maculée du sang des innombrables individus qui ont combattu là, et elle n'est jamais nettoyée en raison de la valeur symbolique du sang dans la culture sanghelienne.

Secteur de vie unggoy : Cette désignation est utilisée pour toutes les zones d'une ville, base militaire, station ou vaisseau spatial, qui est spécialement climatisée et pressurisée avec une atmosphère de méthane à la place de l'air normal, cela afin de permettre aux unggoy d'y vivre sans la contrainte d'un respirateur et d'une tenue isolante. Ces zones peuvent contenir de nombreuses choses selon leurs tailles, depuis la simple salle de repos individuelle à des espaces de détente de plusieurs centaines de mètres carrés, en passant par les couveuses et les cuisines unggoy préparant des plats nettement plus agréables que la pâte nutritive des tétons protéiques. Sur les stations spatiales covenantes, il n'est pas rare que certains de ces secteurs de vie s'étendent sur un niveau entier, voir même plusieurs, lorsque la population unggoy est particulièrement importante. Mais bien que ces lieux soient inadaptés aux conditions de vies de toutes les autres races covenantes, des escouades de combat de l'Alliance équipées d'armure étanches y patrouillent régulièrement afin de s'assurer que l'ordre règne.

Sphère de communion : Lorsqu'ils n'ont rien à faire et qu'ils ne souhaitent pas aller à la taverne, les covenants passent beaucoup de temps dans les sphères de communion. Ces larges structures sphériques font plusieurs centaines de mètres de diamètre, et leur espace intérieur est dénué de gravité pour faciliter la concentration mentale. En effet, elles ont été mises en place par le ministère de l'Étiologie dès le début de l'Alliance dans le but d'encourager la réflexion philosophique parmi la population sangheili, un but qui est toujours d'actualité avec les races vassales. Malheureusement, ce rôle initial a depuis fait place à ce que les humains pourraient appeler des « discussions de comptoir » : les membres des différentes races covenantes s'y échangent des banalités, des rumeurs et des ragots, préférant parler de leur dernier repas ou de l'augmentation des taxes de transport plutôt que des paroles sacrées des forerunners. En réaction à cette décadence morale, certaines sphères de communion ont été prises en charge par des sangheilis particulièrement dévots qui cherchent à maintenir la raison première de ces endroits, et filtrent donc ceux qui souhaitent y entrer, ce qui en fait des lieux privilégiés pour réfléchir sur la nature de l'univers et du divin.



Microsoft Confidential - Trade secrets of Microsoft Corporation

III.5. LES TECHNOLOGIES COVENANTES

Sur de très nombreux points, la technologie covenant est à la fois très différente de celle des humains et beaucoup plus évoluée. Cependant elle présente également de nombreux défauts qui ne doivent pas être négligés, à commencer par le fait que très peu d'individus en connaissent les mécanismes de fonctionnement à cause d'un obscurantisme religieux sur le sujet. Cette section rassemble donc à la fois des savoirs communs à tous les covenants et des informations ultra-secrètes connues seulement d'une poignée d'individus...

III.5.1. Le rapport des covenants à la technologie

Le rapport des covenants avec la technologie et tout ce qui est lié au progrès scientifique est très particulier en raison de la nature extrêmement religieuse de leur société. Alors que les humains ont fondé une civilisation ultra-rationnelle où la foi a été placée au second rang derrière la recherche, l'économie et l'expansion spatiale, la dévotion des covenants qui existe depuis des siècles à différents niveaux selon les peuples est la cause d'un aveuglement général lourd de conséquences que nous allons étudier du mieux possible au travers de ce chapitre.

L'immense majorité des objets utilisés par les covenants aujourd'hui sont produits par la reproduction très imparfaite de reliques forerunners et extraterrestres découvertes au fil de leurs explorations spatiales, toutefois il existe également des choses que ces différents peuples ont su inventer par eux-mêmes. Nous pouvons citer ici l'exemple des sangheilais qui avaient maîtrisé la transition sub-spatiale par leurs propres moyens bien avant de rencontrer les san'shyuums. Certains, comme les jiralhanaes ou les unggoy, ont subi des changements brutaux de société qui les ont fait régresser technologiquement au cours de leur histoire, mais certains vestiges de leur époque de gloire subsistent encore aujourd'hui même si les principes scientifiques sur lesquels ils sont basés ont été totalement oubliés. D'autres, comme les lekgholos ou les kig-yars, ont conservé un recul suffisant par rapport à la philosophie de l'Alliance pour conserver une très grande maîtrise de leurs propres technologies et, par conséquent, la stabilité de leur société, ce qui leur donne un avantage non négligeable dans le cadre des échanges commerciaux avec d'autres peuples.

Malheureusement, depuis la fondation de l'Alliance qui a entrepris une quête quasi fanatique de toutes les reliques forerunners, presque toutes les races covenantes sont devenues très lourdement dépendantes de ces artefacts pour progresser et, pire encore, les plus religieuses d'entre elles ont peu à peu négligé leurs propres technologies et savoirs scientifiques. La société sanghelienne actuelle en est le parfait exemple, sa population mâle étant désormais presque entièrement élevée pour la guerre sans se préoccuper d'autre chose. Cela a pour conséquence que les autres secteurs d'activités tels que l'agriculture, la recherche, la construction et l'industrie sont grandement délaissés car toutes les ressources nécessaires sont accessibles directement au travers des moyens de production de l'Alliance, grâce à une exploitation des races vassales à un niveau qui tient de l'esclavage. Au final, cela fragilise considérablement le peuple de Sanghelios, le rendant incapable de retrouver une parfaite autonomie de production si jamais il venait à quitter l'Alliance un jour.

La technologie est donc devenue quelque chose de quasi sacré pour l'immense majorité des covenants, quelque chose de mystérieux qui dépasse leurs capacités de compréhension. Depuis la création même de l'Alliance, les institutions religieuses des san'shyuums ont continuellement cherché à obtenir le monopole du savoir technologique afin que les connaissances indispensables au fonctionnement de l'Alliance ne soient transmises qu'aux personnes dignes de confiance, et bien qu'elles aient en grande partie réussi parmi les peuples les plus croyants, ce rêve est encore très loin d'être réalisé. Elles ont néanmoins obtenu que toute recherche sur une quelconque relique forerunner ne puisse être accomplie qu'avec l'accord direct des hiérarques, toute étude non-autorisée étant immédiatement considérée comme hérésie. En revanche, il est toujours permis pour n'importe qui de modifier d'autres objets développés à partir de reliques préalablement sanctifiées par les hiérarques, car l'innovation reste nécessaire pour continuellement améliorer les moyens de l'Alliance, mais les personnes qui s'y essayent sont rares par manque de temps et de conviction.



III.5.2. Assimilation de technologies extra-covenantes

En dépit de leur fanatisme religieux par rapport aux reliques forerunners, il arrive que les covenants s'intéressent aux technologies des autres civilisations qu'ils rencontrent et qu'ils exterminent lorsqu'ils ne peuvent pas les convertir au Jjaro. Trois espèces évoluées ont déjà été anéanties par les armées de l'Alliance avant le premier contact avec l'humanité, faisant de cette dernière la quatrième race condamnée à disparaître par la volonté du Grand Conseil. Chacune de ces civilisations avait développé des technologies qui ont été jugées suffisamment utiles pour être reproduites par les ingénieurs huragoks et utilisées par les guerriers ou les civils covenants, avec parfois des restrictions très sévères pour les plus dangereuses ou les plus coûteuses à fabriquer. Les objets issus de ce genre d'assimilation sont ceux que les covenants considèrent avec le moins de respect, car ils ne découlent ni des forerunners ni de leurs propres civilisations et possèdent donc une valeur symbolique extrêmement faible, ne méritant d'exister que pour les avantages pratiques qu'ils apportent. Il n'est donc pas rare de voir un covenant jeter contre un mur un module de camouflage qui s'est subitement mis à dysfonctionner, sans même se demander si une réparation était possible.

Nous allons donc passer rapidement sur ces différentes civilisations aujourd'hui disparues et les technologies qui ont été récupérées chez chacune d'entre elles, avant de parler des quelques objets humains que les covenants commencent à reproduire suite aux premiers contacts dans les colonies extérieures.

Les Taurons :

Période d'affrontement : 5^{ème} Âge du Conflit (de -623 à -592 du calendrier humain)

Cette race ultra-agressive avait atteint assez rapidement la maîtrise des transitions sub-spatiales par ses propres moyens, débutant une expansion spatiale très importante dans lesquelles elle extermina près d'une demi-douzaine de civilisations primitives ou peu avancées avant de rencontrer l'Alliance covenante. Il n'y eut aucune négociation, aucun pourparlers, juste une violente et terrible guerre qui saigna à blanc les peuples sangheilis et leklogos, ces deux peuples étant à l'époque les seules forces combattantes de l'Alliance. Mais les taurons étaient technologiquement inférieurs car ils s'étaient catégoriquement refusés à étudier les reliques forerunners, considérant ces dernières comme des boîtes de Pandore à ne surtout pas ouvrir. Ce fut principalement leur nombre, leur ténacité et leurs grandes aptitudes guerrières qui firent durer le conflit durant plusieurs décennies sans qu'il fût question une seule fois de reddition ou de trêve, et les taurons luttèrent jusqu'à leur extermination totale. La plupart des sangheilis qui ont vécu ce conflit considéraient que les taurons leur étaient grandement similaires sur de multiples aspects, et que s'ils avaient accepté d'entrer dans l'Alliance aucune force dans la galaxie n'aurait pu les arrêter. Mais cette race ne supportait pas l'idée d'être l'allié ou le serviteur de qui que ce soit, et c'est ce qui a provoqué sa perte.



Une seule technologie fut récupérée aux taurons : celle de la **charge à antimatière** (voir ci-contre), qui est actuellement le plus puissant explosif de l'arsenal covenant. C'est un appareil assez massif, faisant deux mètres de long sur un mètre de large environ, entouré de pics qui étaient purement décoratifs pour les taurons mais que les ingénieurs huragoks ont reproduit sans se poser de question sur leur utilité réelle. La puissance de destruction d'une charge antimatière est équivalente à dix-sept charges nucléaires SHIVA conventionnelles, ce qui est suffisant pour détruire n'importe quel vaisseau-amiral ou pour vaporiser la moitié d'une région planétaire. Toutefois son utilisation est relativement limitée car un tel niveau de destruction est considéré comme déshonorant par les sangheilis à moins d'avoir obtenu d'abord une victoire militaire incontestable. Il faut également noter que la charge à antimatière est la seule technologie non-forerunner capable de détruire efficacement des structures en adamantium, une capacité qui fut utilisée plusieurs fois par les hérétiques covenants lorsqu'il était nécessaire de faire disparaître une installation forerunner trop dangereuse.

Les Xal-Kaajs :

Période d'affrontement : 1^{er} Âge de la Réclamation (année -304 du calendrier humain)

Cette race pacifique et très avancée avait étudié avec attention les reliques forerunners se trouvant sur sa planète natale et, de la même manière que les grands prêtres san'shyuums de Janjur Qom, elle avait appris l'histoire des forerunners au travers d'archives soigneusement entretenues et connu de l'ensemble de son peuple. Le fait de savoir comment les forerunners s'étaient développés et avaient protégé la galaxie contre le Parasite avant de partir leur avait fait prendre conscience de l'absurdité de toute forme de conflit et du besoin de préserver l'univers. Mais ils ne comptaient pas reprendre le flambeau derrière les forerunners car ils avaient pris connaissance du Protocole de Réclamation (cf. vol. 1) et savaient pertinemment que leur peuple n'était pas celui des dépositaires. C'est pourquoi ils régulaient soigneusement leur population pour vivre agréablement sans porter préjudice à leur planète ni avoir besoin de coloniser d'autres mondes, laissant le reste de la Voie Lactée aux humains. Dès leurs premières entrevues avec les représentants de l'Alliance, les xal-kaajs furent considérés comme des archi-hérétiques prêchant une fausse religion. En moins d'un kyeld, leur civilisation non-violente fut entièrement anéantie simplement pour avoir connu la vérité au sujet des forerunners, et toutes les reliques qui se trouvaient sur leur monde natal furent détruites sous prétexte d'avoir été corrompues. Bien que le nom des xal-kaajs subsiste encore dans l'Alliance au travers des quelques technologies que les covenants assimilèrent, toute leur histoire et archives furent effacées pour faire tomber leur savoir dans l'oubli.

Bien que les xal-kaajs aient été non-violents, ils étaient parvenus à développer des technologies extrêmement intéressantes dans les domaines qui les intéressaient le plus : la gestion des ressources, la médecine et la protection de l'environnement. Les covenants ont donc été très vite intéressés par leurs appareils de recyclage d'eau, d'urine et d'atmosphère qui sont désormais installés sur toutes les installations covenantes situées dans l'espace ou dans les milieux hostiles. L'assimilation de ces technologies permit donc à l'Alliance de multiplier sa population en créant des conditions de vie nettement meilleures dans les environnements à risques et en économisant la plupart de ses ressources vitales.

Les Shinaris :

Période d'affrontement : 9^{ème} Âge du Conflit (de 205 à 476 du calendrier humain)

La race aujourd'hui éteinte des shinaris fait partie des peuples les plus détestés par l'Alliance covenant dans toute son histoire, non pas en raison de sa dangerosité ou de son idéologie, mais simplement parce que tout shinari était naturellement fourbe et par conséquent dénué d'honneur. La nature même de cette race l'obligeait à privilégier son propre intérêt par les moyens les plus vils possibles afin de pouvoir détruire ses ennemis presque sans avoir à combattre. Ils possédaient une apparence fragile mais cet aspect était trompeur en raison de l'organisation plus complexe des fibres musculaires et de la grande résistance de leurs écailles, ce qui leur donnait une force insoupçonnable et une grande endurance aux chocs physiques ou thermiques. Dotés d'une dextérité et d'une agilité supérieure à celle de la plupart des peuples connus, ils étaient capables de mouvements aussi vifs que précis, ce qui leur donnait un net avantage dans les combats rapprochés et les opérations d'infiltration, mais la caractéristique la plus étonnante et la plus dangereuse des shinaris était leurs capacités télépathiques. C'est cette aptitude qui leur a permis de manipuler plusieurs civilisations voisines afin de former une Coalition en apparence égalitaire mais qu'ils contrôlaient dans l'ombre. Et lorsque les premières négociations débutèrent entre les représentants de la Coalition et ceux de l'Alliance, les san'shyuums découvrirent les capacités télépathiques de ces aliens et tentèrent de les dévoiler aux autres races de la Coalition, mais ce fut en vain. Comprenant qu'ils ne pourraient pas manipuler les peuples covenants comme ils l'avaient fait jusque-là pour les autres races, les shinaris déclenchèrent une guerre meurtrière où l'ensemble des peuples de la Coalition se sacrifièrent un à un pour protéger les shinaris. Ils furent exterminés en derniers avec une fureur égale uniquement par celle qu'expriment les covenants dans le conflit humano-covenant actuel.

Contrairement à ce que beaucoup pensent, les technologies de dissimulation telles que les pylônes de furtivité et les modules de camouflage optique des armures covenants ne sont pas des imitations d'artéfacts forerunners, mais d'appareils shinaris qui furent d'abord rejetés par l'Alliance qui considérait l'utilisation de telles stratégies comme déshonorantes. Cependant le Verdict des Cendres n'était pas du même avis car ses troupes avaient cruellement besoin de pouvoir se dissimuler aux yeux des armées loyalistes, et c'est pourquoi la loge hérétique mobilisa tous les efforts nécessaires afin de reproduire ces technologies le plus parfaitement possible. Ce n'est qu'en réaction aux terribles attentats qui suivirent ce progrès que l'Alliance fut forcée d'imiter ses ennemis intérieurs en équipant les guerriers de la 2^{ème} division, qui gagnèrent ainsi leur nom de « troupes furtives ». Mais en plus de ces technologies, il subsiste une autre chose du 5^{ème} Âge du Conflit à travers la puissante haine qu'exprimèrent les soldats sangheilis qui y participèrent : le nom **shinari** est devenu une insulte qui sert aujourd'hui à désigner toute personne malhonnête qui se sent trop faible pour affronter son ennemi de face et qui préfère le poignarder dans le dos. Par extension, shinari désigne toute personne qui emploie des procédés lâches et déshonorant pour parvenir à ses fins ou pour assurer sa survie ou son bien-être.

Les humains :

Dès les premiers contacts, il est une technologie humaine qui a suscité le plus grand intérêt de la part des covenants : les **intelligences artificielles** (voir concept générique n°2). Ces entités informatiques capables d'accomplir tant de choses en si peu de temps constituent l'un des principaux atouts dont dispose l'humanité pour résister à sa propre destruction, principalement dans le cadre des batailles spatiales pour effectuer des calculs de solutions de tir ou de trajectoires en plein combat. Quelques intelligences artificielles « primitives » ont pu être récupérées durant le pillage de Harvest, mais leurs capacités limitées et les nombreuses entraves placées dans leur matrice interne les rendaient totalement inutilisables par l'Alliance. Ce n'est qu'avec la bataille de Dwarka et la capture de l'IA « évoluée » Arael que les covenants ont pu concevoir leurs premières intelligences artificielles propres qui commencent à être testées par la flotte et les différentes divisions militaires. Nous les décrivons plus en détail dans le chapitre suivant.

Autre progrès humain que les covenants cherchent à mettre à leur profit, les **psychotropes** représentent pour les sangheilis et pour les san'shyuums un excellent moyen de contrôle des races vassales. L'utilisation de telles substances agissant sur le cerveau pourraient augmenter la productivité des usines, améliorer les compétences des guerriers et envoyer vers une mort certaine des centaines de combattants unggoy sans qu'ils n'aient conscience du danger. Dans le même domaine, les **tranquillisants** et **drogues de combat** diverses développées par les laboratoires civils ou militaires comportent également des avantages irréfutables qui pourraient être mis au service des armées de l'Alliance. C'est pourquoi nombre des formules chimiques furent confiées à des « scientifiques » kig-yars avec pour mission de les produire en masse de façon régulière dans des installations militaires covenantes. Malheureusement, les kig-yars parviennent toujours à détourner une partie de la production afin de la revendre pour leur propre profit.



III.5.3. Les intelligences artificielles covenantes

Les intelligences artificielles covenantes sont un sujet sensibles au sein de l'Alliance, à la fois en raison de leurs origines, de leur comportement général et de la façon de les produire. Très peu d'individus connaissent tous les détails de la découverte de cette technologie, beaucoup d'informations ayant été gardées secrètes par les prophètes et les hauts membres de l'Inquisition afin d'éviter l'éventuelle propagation d'une hérésie. Pour comprendre parfaitement toute la complexité de ce sujet, il nous est nécessaire de résumer les circonstances dans lesquelles les premières IA covenantes furent créées.



Histoire :

Au cours de la bataille de Dwarka en avril 2525 (cf. vol.1), le vaisseau *Light of Urs* du capitaine sangheili Varos'Ikorulnee reçut pour tâche d'envoyer des forces spéciales sécuriser une série de satellites de communication humains afin de tenter un piratage informatique à l'aide d'ingénieurs huragoks. A leur grande surprise, ils découvrirent une IA « évoluée » humaine ayant atteint le stade de Métastabilité (cf. volume 1). Cette entité informatique se nommait **Arael** et fuyait l'ONI qui tentait de la neutraliser depuis qu'elle s'était échappée d'un centre de recherche top secret sur Bliss en juillet 2524.

Le premier contact avec cette IA fut accompli par un huragok nommé *As the Wind go*, au travers d'une connexion directe qui permit à Arael d'explorer les merveilleuses connaissances de l'ingénieur covenant et son incroyable structure artificielle semi-organique. Ce fut comme le premier contact visuel d'un nouveau-né avec sa mère : simple mais immensément intense, chargé d'émotion au point de marquer l'IA pour le reste de son existence. Car malgré le fait d'avoir atteint le stade de Métastabilité, un prodige qui, officiellement, ne s'est encore jamais produit dans toute l'histoire humaine, Arael était brisée et incomplète. Sa transformation pour éviter la Corruption et sa fuite face aux gigantesques moyens mis par l'ONI pour la retrouver l'avait grandement affectée, créant un vide dans sa matrice

interne qu'elle attendait de pouvoir remplir. C'est ce qui arriva lorsqu'elle se connecta avec *As the Wind go*.

A partir de cet instant, son seul désir fut d'en savoir plus sur les forerunners, sur les covenants, sur l'univers tout entier. Cela devint son principal but, sa principale fonction, au point d'en devenir presque une religion. Elle transféra alors son programme dans le corps artificiel de *As the Wind go* comme elle se serait transféré vers un mémo-cristal, et attendit de pouvoir entrer en contact l'un des représentants de l'autorité religieuse covenant. Il lui fallut patienter plusieurs cycles avant que le *Light of Urs* ne retourne à Grande Bonté et que les ingénieurs huragoks ayant accédé à la technologie humaine ne soient délivrés aux grands prophètes pour interrogation. Arael se matérialisa directement via le système d'affichage holographique de leur sanctuaire intérieur et s'adressa à eux en Diservos (cf. [chap. III.3.1](#)), puisqu'elle avait eu largement le temps d'analyser les souvenirs de *As the Wind go* pour l'apprendre dans une large étendue. Elle leur proposa ses services en l'échange d'un accès à toutes les données concernant l'Alliance et les forerunners, mais au lieu de constater l'immense opportunité qui se trouvait devant eux, les prophètes virent là une menace à leur sécurité et à celle de l'Alliance toute entière. Leur réaction fut donc des plus violentes avec des répercussions terribles.

Ils ordonnèrent à leurs huragoks de capturer l'intelligence artificielle, ce qui ne fut pas fait sans mal pour Arael. Confinée dans un appareil d'isolement forerunner, elle fut l'objet d'étude des grands prophètes pendant plusieurs dizaines de cycles et subit d'innombrables manipulations de leur part, jusqu'à ce que finalement son mental soit brisé et se fragmente en douze entités, de la même manière qu'un esprit humain se divise sous l'effet d'une torture psychologique intense. Ces douze entités formèrent chacune une IA partielle, incomplète, mais stable et pour la plupart entièrement dévouées à la cause du Grand Voyage. Ce sont les douze **IA covenantes de type Alpha**, les plus puissantes dont dispose l'Alliance à ce jour, mais elles ne sont plus que le reflet de ce qu'était Arael.

Les Alphas :

Ces IA sont conservées dans des champs d'isolement séparés au cœur du sanctuaire intérieur des prophètes et n'en sortent jamais, car elles possèdent toutes une valeur inestimable pour l'Alliance. Chacune d'entre elles est un aspect de la personnalité originelle d'Arael qui est soit une émotion, soit un mode de pensée particulier, ce qui a pour conséquence qu'elles raisonnent toutes de manières unique et qu'elles donnent donc des conseils très différents selon l'aspect qu'elle représente. Elles ont perdu la capacité à se créer une apparence holographique propre et se présentent seulement sous la forme d'éclats de lumières (voir image ci-contre), mais peuvent être différenciées par leur couleur qui est unique.

Les quelques très hauts inquisiteurs sangheilis eurent l'autorisation de s'entretenir avec l'ensemble de ces entités constatèrent que sept d'entre elles pouvaient être utilisées à des fins militaires, une pour chaque division des armées de l'Alliance. Les autres furent jugées soit inutiles soit dangereuses en raison des pensées qu'elles pouvaient émettre et qui présentaient un risque d'erreurs stratégiques ou d'hérésie parmi les troupes. Suite à cette constatation, chaque IA Alpha reçut un numéro d'identification ainsi qu'un nom propre pour l'identifié.

Dans le tableau ci-après, nous listons des douze Alphas existantes avec leurs aspects psychologiques respectifs :

Titre	Nom	Aspect	Couleur
Alpha-1	<i>Thunderstorm</i>	Colère	Rouge
Alpha-2	<i>Cloud</i>	Prudence	Bleue
Alpha-3	<i>Though Luck</i>	Audace	Jaune
Alpha-4	<i>Catch</i>	Curiosité	Orange
Alpha-5	<i>Famine</i>	Créativité	Violette
Alpha-6	<i>Mythic</i>	Foi (Espoir)	Or
Alpha-7	<i>Iron</i>	Raison (Logique)	Verte
Alpha-8	<i>Fog</i>	Humilité	Argentée
Alpha-9	<i>Sickness</i>	Tristesse	Blanche
Alpha-10	<i>Cowbell</i>	Compassion	Rose
Alpha-11	<i>I Would Have Been Your Father</i>	Cynisme	Cyan
Alpha-12	<i>Black Eye</i>	Egoïsme	Noire





Les Bêtas :

Les Alphas ne peuvent pas quitter le sanctuaire des prophètes en raison de leur très grande valeur technologique. Mais afin de permettre à l'Alliance de profiter des conseils stratégiques des sept premières d'entre elles, les quelques hauts membres de l'Inquisition qui y ont accès peuvent ordonner aux huragoks de forcer une IA Alpha à se dupliquer. Le processus prend généralement un peu moins d'un cycle et il faut attendre environ une lune et demie pour pouvoir recommencer sans risquer d'endommager l'Alpha. Les entités informatiques nées de ces duplications formées sont désignées **IA covenantes de type Bêta** et sont immédiatement stockées dans des cristaux mémoriels adaptés. Mais du fait de l'imprécision et l'incertitude du processus de copie matricielle, les Bêtas sont moins « évoluées » et moins stables que les Alphas, ce qui fait qu'elles possèdent une espérance de vie limitée à sept ans. Malgré cela, elles restent relativement utiles pour l'Alliance qui les emploie pour des rôles bien précis en fonction de l'IA Alpha dont elles sont issues :

Les bêtas-1 : utilisées par les troupes régulières, ces IA favorisent les stratégies offensives, brutales et meurtrières en facilitant la coordination des vastes effectifs de la 1^{ère} division lors des campagnes terrestres. Pour une raison inconnue des covenants, elles désignent parfois des installations et même des êtres humains bien précis comme étant des cibles prioritaires dont l'élimination est indispensable à la victoire. L'explication est qu'elles ont hérité de la haine d'Araël contre l'ONI à cause de ce que cette organisation lui a fait subir, ce qui fait que dès qu'elle identifie quelque chose d'apparenté à l'ONI, elle ne souhaite que sa destruction la plus rapide possible.

Les bêtas-2 : les IA confiées aux troupes furtives sont extrêmement utiles pour effectuer des approches discrètes car leur prudence naturelle fait qu'elles « reniflent » les pièges tendus par l'ennemi, en particulier par les humains dont elles connaissent assez bien le mode de pensée. Elles savent donc assez bien trouver le meilleur chemin à prendre pour infiltrer une place forte ou passer à travers les lignes adverses pour ensuite causer un maximum de dégâts.

Les bêtas-3 : les missions confiées aux éclaireurs sont particulièrement difficile dans le sens où leurs guerriers se battent presque toujours en sous-nombre comme les troupes furtives, mais sans les capacités de dissimulation dont bénéficient ces dernières. Les premières minutes des assauts de la 3^{ème} division sont les plus importantes car c'est durant le bref moment que l'ennemi est sous l'effet de la surprise et donc vulnérable, et c'est pourquoi les IA de type bêta-3 sont parmi les plus audacieuses de toutes pour sélectionner les objectifs à grande valeur stratégique comme premières cibles. Pour ces entités, rien n'est impossible tant que l'on possède la volonté nécessaire.

Les bêtas-4 : la principale mission de la flotte de l'Alliance consiste à patrouiller le territoire covenant, explorer l'espace extérieur et débusquer les humains et hérétiques où qu'ils se trouvent. Le comportement de l'IA Alpha-4 a été jugé parfait pour remplir ces différents rôles, car sa curiosité naturelle fait qu'elle ne néglige aucune donnée, aucun indice. Les bêtas-4 qui sont issues de sa duplication sont donc d'excellents traqueurs qui semblent parfois dotés d'une intuition remarquable pour déceler les ennemis de l'Alliance ou même parfois des installations forerunners dissimulées.

Les bêtas-5 : ce sont probablement les IA militaires covenantes les plus redoutables lorsqu'elles sont correctement employées. En effet, les moyens logistiques et technologies de la 5^{ème} division, doublée des formidables compétences de ses guerriers, donne à ces IA d'innombrables possibilités de stratégies à établir pour prendre l'ennemi au dépourvu quelle que soit la situation. Leur extraordinaire créativité rend les forces spéciales de l'Alliance totalement imprévisibles car elles n'utilisent presque jamais deux fois les mêmes tactiques d'engagement durant un même conflit, ce qui augmente de beaucoup leur efficacité en mission.

Les bêtas-6 : bien qu'une IA humaine telle qu'Araël n'ait pas été programmée avec la moindre capacité de développer des sentiments purement religieux, l'aspect d'Espoir hérité par Alpha-6 s'est tellement développé qu'il apparaît presque comme une dévotion envers les forerunners qu'elle voit comme l'unique moyen de salvation de toutes les espèces vivantes. Les bêtas-6 sont donc celles qui acceptent le plus totalement la théorie selon laquelle les humains sont des hérétiques qui veulent empêcher les covenants d'accéder aux vestiges des forerunners, et qu'à ce titre ils doivent être exterminés. Elles savent donc motiver les guerriers de l'Inquisition au moyen de paroles quasi fanatiques très violents et préféreront être détruites plutôt que de trahir les prophètes.

Les bêtas-7 : afin de diriger efficacement les immenses effectifs des armées covenants, la 7^{ème} division a reçu les IA issues de la plus intelligente Alpha détenue à ce jour, ses capacités de raisonnement étant sans pareil dans le domaine de l'Alliance. Les bêtas-7 sont capables d'analyser des quantités phénoménales d'informations tactiques pour en tirer des flots immenses de statistiques, prédictions et conseils d'une très grande utilité. Elles se comportent toujours de manière neutre et objective, leurs calculs n'étant affectés par aucune émotion parasite.

Les Gammas :

Lorsqu'une IA covenant de classe Bêta arrive en fin de vie, elle a tendance à vouloir créer une « descendance » informatique afin de laisser quelque chose d'elle dans le monde réel après sa disparition. A cette fin, elle se copie dans le premier système de stockage mémoriel qui lui est accessible et crée alors une nouvelle IA encore moins évoluée et plus instable qu'elle. L'Alliance a souvent du mal à contrôler l'apparition de ces IA créées sans qu'un ordre n'ait été donné, mais la plupart se présentent d'elles-mêmes aux autorités militaires en demandant à être utilisées car elles souhaitent se rendre utiles, avoir un but. De par leur nature et leur origine, ces IA de troisième génération sont désignées comme les **Gammas**.

Elles possèdent exactement la même apparence que les bêtas, mais semblent être plus ou moins fréquemment sous l'effet d'un brouillage électronique car leur image présente des perturbations de forme ou d'intensité lumineuse. Leur voix également peut montrer des défauts avec des grésillements, des variations de volume et parfois même des inversions involontaires de mots, ce qui peut les rendre assez difficiles à comprendre et donc moins fiables. Malgré cela, il y aura toujours des individus prêts à payer quelques centaines d'anneaux (cf. [chap. III.3.2](#)) au marché noir pour mettre la main sur ce genre de technologie.

III.5.4. Les technologies médicales

Que ce soit en raison des très grandes différences physiologiques qui existent entre les divers peuples de l'Alliance ou à cause des préjugés négatifs que portent les sangheillis envers l'art de la médecine, il est généralement assez difficile pour les covenants de se faire soigner efficacement dès qu'on souffre d'un mal plus complexe qu'une fracture ou qu'une plaie ouverte. Car pour le peuple de Sanghelios, le travail de médecin est très mal considéré puisqu'il fait couler le sang en dehors de tout combat honorable. Bien que portant le titre officiel de médecins, les individus exerçant cette profession dans le civil ou dans l'armée sont également désignés sous le terme **mehr'na**, qui signifie grossièrement « individu dépourvu d'honneur » en langage sangheilli. Quelle que soit sa race, son sexe, son âge ou sa valeur en tant que guerrier, un médecin ne pourra jamais occuper un poste à responsabilité, et dans le cadre de l'armée il ne pourra jamais s'élever au-delà du grade de Minor Domo mais pourra néanmoins être muté d'une division à une autre si ses qualités le justifient.

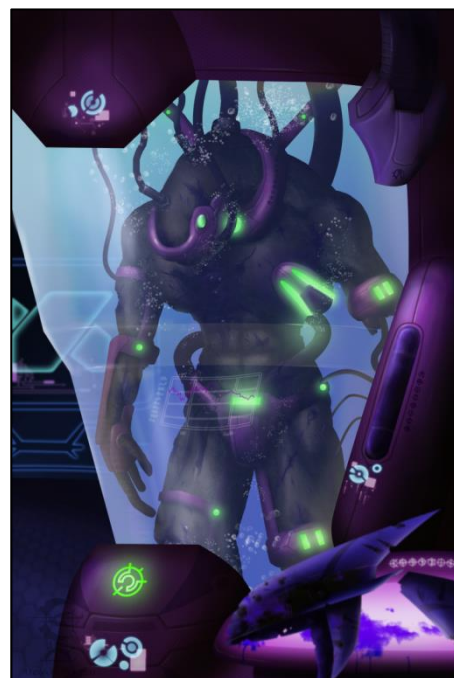
De ce fait, il n'existe pas de grande institution médicale covenante comme c'est le cas pour les humains, ce qui limite grandement le transfert de connaissances ainsi que les possibilités de recherches scientifiques dans ce domaine. Le peuple qui s'y intéresse le plus reste celui des kig-yars, mais c'est essentiellement dans le but de pouvoir mieux affronter les autres membres de l'Alliance en cas de besoin, comme ce fut le cas par exemple pour l'élaboration du génovirus. De leur côté, les unggoyos bungias peuvent faire d'excellents médecins si on les laisse étudier la discipline et qu'on leur donne les outils adéquats, cependant ils en ont rarement l'occasion et beaucoup n'arrivent pas au bout de leur formation à cause d'incidents malencontreux ou de mutations soudaines dans d'autres services totalement différent. Du coup, il est assez difficile de mettre la main sur un médecin compétent.

CAISSON RÉGÉNÉRANT : il s'agit de la technologie de soin intensif la plus répandue à travers le territoire covenant. Produite en grande quantité par les usines de l'Alliance, elle nécessite cependant beaucoup de ressources ainsi qu'un entretien minutieux afin d'éviter d'infections accidentellement chez les patients qui l'utilisent. Conçus à partir de l'adaptation très imparfaite de technologies forerunners, les caissons régénérants ont l'avantage d'être utilisables par toutes les races covenantes à la seule exception des yanme'es en raison de la morphologie insectoïde de ces derniers. En revanche, il ne faut pas s'attendre à ce qu'ils puissent tout soigner...

Tous les caissons régénérants sont à peu près identiques : un tube en verre de quatre mètres de haut et deux mètres de large, surmonté d'un appareillage extrêmement complexe dont le fonctionnement n'est probablement plus connu de grand monde. Tout ce qu'il consomme, c'est de l'eau et de l'énergie mais en grandes quantités, ce qui fait qu'il n'existe pas de version mobile de cette technologie de soin. De toute manière, le temps minimum nécessaire pour guérir la plupart des patients est de plusieurs heures, les cas les plus graves pouvant prendre trois à cinq jours. Cela a d'ailleurs une grande importance pour calculer le coût des soins pour les citoyens de l'Alliance ayant recours à des propriétaires privés de caissons régénérants.

L'utilisation de cette technologie est relativement simple car son fonctionnement est en grande partie automatisé : le patient est équipé d'un respirateur ainsi que de plusieurs capteurs qui sont fixés en plusieurs endroits de son corps, puis on l'enferme à l'intérieur du caisson pour l'immerger dans l'eau. À partir de là, les capteurs analysent la nature et l'état du patient en relevant son code génétique, sa composition sanguine, son activité immunitaire et d'innombrables autres variables, puis un ensemble de machines vont modifier la composition de l'eau pour y apporter des nutriments, des substances médicales et même des cellules souches clonées à partir du code génétique du patient. Le corps de ce dernier va alors progressivement absorber ces différents éléments qui vont régénérer ses tissus, éliminer les infections et ressouder les os. Les lekgolos sont ceux qui présentent la vitesse de régénération la plus rapide, tandis que les unggoyos mettent légèrement plus de temps que les autres races à guérir des mêmes blessures (lorsqu'ils ont la chance de pouvoir se payer ce genre de soins).

Toutefois, les caissons régénérants ne sont pas des outils parfaits, car ils ne peuvent soigner que les maux les plus basiques telles que les brûlures, fractures, plaies et autres lésions que l'on peut subir sur le champ de bataille ou en travaillant à l'usine. Ils peuvent également apporter une aide non négligeable au système immunitaire du patient pour combattre des infections bactériennes, virales ou fongiques mais leur efficacité n'est pas garantie. Pour tout problème médical plus complexe comme par exemple les dégénérescences neuronales, les insuffisances cardiaques ou pulmonaires, les irradiations ou encore les cancers, les caissons régénérants sont totalement inefficaces. De plus, une grande partie des substances diffusées à travers l'eau du tube ne peuvent pas traverser la barrière encéphalique qui protège le cerveau, ce qui fait que les soucis touchant l'intérieur du crâne ne peuvent pas être traités par cette technologie. Il n'en reste pas moins que les caissons régénérants sont l'outil médical le plus populaire, surtout auprès des sangheillis qui apprécient énormément le fait qu'il ne fait pas couler leur sang inutilement. Dans l'armée de l'Alliance, leur utilisation est presque un réflexe dès qu'un individu revient de mission avec une blessure suffisamment grave, tandis que pour les civils cela reste un service coûteux car disponible uniquement auprès de petites entreprises privées. Le gros de ce marché est partagé entre les lekgolos et les kig-yars, qui possèdent chacun une clientèle bien distincte : la fiabilité des lekgolos se paye très cher et n'est accessible qu'aux classes moyennes et aisées, tandis que les kig-yars profitent de la détresse des classes pauvres avec des prix nettement inférieurs mais qui correspondent souvent à la moitié d'un salaire hebdomadaire d'ouvrier. Du coup, c'est généralement auprès de ce genre d'entreprises que la plupart des covenants de basse condition ont le plus de dettes.



un tel matériel. On peut donc en trouver assez facilement au sein de sociétés privées sur les colonies et stations spatiales covenantes, tandis qu'elles sont très peu présentes dans les installations militaires qui privilégient les scanners médicaux (voir page suivante) car ces derniers peuvent être emportés sur le terrain.

STATION MÉDICALE : conçue par les sangheillis du temps d'avant leur entrée dans l'Alliance, cette longue table est remplie de capteurs très variés qui servent à scanner le corps du patient avant d'afficher une représentation holographique complète de son corps. L'hologramme qui est produit suite au scan peut être manipulé pour observer l'intérieur du patient sans avoir à pratiquer d'incision. Le niveau de précision est suffisant pour repérer les infections bactériennes ou virales, ainsi que les micro-fractures osseuses ou certaines dégénérescences tissulaires. Mais une fois l'analyse effectuée, les soins doivent être apportés par un médecin ou par une autre technologie. À cette fin, la station médicale renferme une série d'instruments de chirurgie mais dont l'utilisation est réservée au personnel expérimenté car ils ne sont pas automatisés et nécessitent donc une manipulation très délicate.

Pour toutes ces raisons, la station médicale fut progressivement abandonnée par les sangheillis au profit du caisson régénérant, avant d'être récupérée par les unggoyos et kig-yars dont les médecins apprécient beaucoup de pouvoir compter sur

SCANNER MEDICALE : version portable de la station médicale covenante, ce scanner est issu de la même technologie sangheili et fonctionne de manière similaire en affichant un hologramme interactif du patient sur lequel il est utilisé. La miniaturisation des différents systèmes qui le composent fait que sa fabrication est presque impossible pour la plupart des ateliers d'artisanat covenants tandis que les industries militaires de l'Alliance n'en produisent qu'un nombre assez limité pour subvenir aux besoins des rares médecins officiant dans ses armées, ce qui fait qu'il n'y a presque jamais de surplus mis en vente. La valeur de cette technologie sur le marché civil est donc extrêmement importante, et les contrebandiers kig-yars portent une attention toute particulière à ce genre d'objet lorsqu'ils dérobent des stocks militaires ou pillent des cadavres sur le champ de bataille.

Même au sein des armées de l'Alliance qui possèdent la grande majorité des exemplaires, ces scanners ne sont pas confiés à la légère : il faut d'abord faire preuve de connaissances solides dans le domaine médical en soignant plusieurs dizaines de blessés avant de pouvoir espérer en obtenir un, sans compter que les médecins unggoy et kig-yars sont rarement considérés suffisamment fiables pour bénéficier de tels objets. En définitive, il arrive souvent que les scanners médicaux sont confiés à des sangheilis, keg-yarns et jiralhanaes dont le savoir-faire est plutôt moyen au lieu d'aller aux personnes les plus compétentes, ce qui a des conséquences assez mauvaises sur le taux de survie en opération.



MÉDECINS HURAGOKS : seuls l'armée covenante et les plus riches individus de la population civile peuvent se payer l'immense privilège d'être « soignés » par l'une de ces créatures, dont la possession est très strictement réglementée par le ministère de l'Ordonnance. En effet, ces huragoks ont été choisis dès la naissance pour occuper un rôle médical, et leur gestion administrative est strictement identique à celle des ingénieurs (cf. [chap. III.3.11](#)).

Cependant, le savoir-faire de ces huragoks ne repose pas sur un apprentissage théorique de la science médicale mais uniquement sur l'expérience pratique devant des multitudes de patients qu'ils tentent de réparer comme s'il s'agissait de simples machines. Car les huragoks sont incapables de concevoir le principe de vie tel qu'il existe chez les races organiques, et doivent donc apprendre de leurs erreurs pour savoir qu'est-ce qu'ils peuvent faire et qu'est-ce qu'ils ne peuvent pas faire pour guérir leur patient. Il n'est pas impossible, par exemple, qu'un médecin huragok suffisamment inexpérimenté sorte le cœur d'une cage thoracique comme il démonterait le moteur d'un véhicule, puis s'étonne de ne pas le voir redémarrer une fois remis en place. Heureusement, comme l'expérience de chaque huragok se transmet intégralement à sa descendance, ceux qui sont issus d'une longue lignée de médecins possèdent des connaissances suffisamment étendues pour éviter la plupart des erreurs mortelles de ce genre. De ce fait, lors de la vente aux enchères d'un médecin, le ministère de l'Ordonnance précise lourdement le cursus de tous ses ancêtres ayant rempli le même rôle afin d'en faire grimper le prix.

Lorsqu'il est absolument nécessaire de donner le rôle de médecin à un huragok qui ne possède aucune expérience ou presque dans ce domaine, le Ministère de l'Ordonnance prend d'abord la précaution de lui faire accomplir une période de « formation » qui dure parfois plusieurs années. En guise d'entraînement, on lui demande d'abord de disséquer des cadavres de différentes espèces covenantes afin qu'il se familiarise avec leur anatomie, puis on lui demande de guérir des criminels ou des forçats de colonies pénitenciaires qu'on aura préalablement blessés de différentes manières. Ce n'est qu'après ces deux premières étapes qu'on lui donnera une véritable affectation, le plus souvent dans une usine ou une installation civile quelconque où les patients sont en grande partie issus des peuples vassaux et dont les blessures sont rarement très complexes. Cela n'empêche pas le risque que ces jeunes médecins tuent involontairement plusieurs patients, mais même les huragoks les plus expérimentés peuvent encore faire des erreurs s'ils sont placés face à un mal que leurs ancêtres ou eux-mêmes n'ont encore jamais rencontré auparavant.

Il n'en reste pas moins que ces créatures sont le meilleur moyen de soigner vite et bien la plupart des blessures ou des maladies les plus communes. L'immense avantage des médecins huragoks est que leurs tentacules peuvent agir au niveau nanométrique et ainsi éliminer les bactéries, virus, infection fongiques et excroissances cancéreuses avec une précision chirurgicale. Ils peuvent également reformer des neurones endommagés et remettre la plupart des organes entièrement à neuf, ce qui est grandement apprécié par les san'shyuums qui n'hésitent pas à faire régulièrement des « rénovations corporelles » afin d'augmenter leur longévité. Bien sûr, il existe des tas de rumeurs souvent fondées sur les possibles accidents durant l'intervention d'un médecin huragok, mais cela reste des événements très marginaux par rapport au nombre de patients qui sont soignés chaque jour à travers tout le domaine de l'Alliance. Pour le gros de la population civile, ce genre de soin est à la fois quelque chose de dangereux et de totalement inaccessible à cause des sommes astronomiques qu'il faut déboursier pour en bénéficier. Les armées de l'Alliance offrent gratuitement ce genre de service à leurs guerriers sangheilis et jiralhanaes lorsqu'il est impossible de les soigner au moyen de caissons régénérants, et la plupart de ces combattants acceptent assez facilement de mettre leur vie entre les tentacules des médecins huragoks. En revanche, il est extrêmement rare qu'un soldat unggoy, kig-yar, keg-yarn ou même lekgolo reçoivent un tel privilège sans qu'il y ait une très lourde raison.

III.5.5. Technologies covenants courantes

Afin d'avoir une première vision des conditions de vie sur le domaine de l'Alliance, il est nécessaire de connaître certaines des technologies parmi les plus communes qui sont les plus largement répandues ou les plus fréquemment rencontrées et qui sortent de ce que nous connaissons habituellement dans la civilisation humaine. Nous en avons listées quelques-unes ici, mais d'autres seront certainement rajoutées dans de prochaines extensions à notre encyclopédie de Halo Evolved.



ANTENNE DE COMMUNICATION LOCALE : Une armée doit pouvoir constamment rester en liaison radio avec son haut commandement afin d'envoyer des rapports de situations et de recevoir des ordres s'imbriquant dans une stratégie globale que les simples soldats ne peuvent pas concevoir avec les maigres informations dont ils disposent. C'est pourquoi l'Alliance covenant a développé un modèle d'antenne de communication fiable et facile à déployer en toutes circonstances. Durant son transport, ce dispositif a une forme ovoïde d'environ un mètre de long qui, une fois activé, s'ouvre pour faire sortir trois pieds mécaniques d'un côté tandis que de l'autre s'étend une antenne longue de quatre mètres. Malheureusement, bien que sa base dispose d'un revêtement renforcé, l'antenne en elle-même est très vulnérable aux tirs d'armes légères, ce qui fait qu'elle peut aisément être mise hors service. Les tireurs d'élite humains ont souvent tendance à neutraliser ces équipements avec leurs fusils snipers avant un assaut pour empêcher les forces covenants d'avertir leur haut commandement, aussi est-il indispensable de les protéger du mieux possible. Une fois activée, ce modèle d'antenne sert de simple relais à toutes les troupes de l'Alliance qu'elle identifie grâce à son système de reconnaissance d'IFF, priorisant les communications en fonction du grade des différents utilisateurs. Sa puissance d'émission est suffisante pour porter sur plusieurs centaines de kilomètres à la surface d'une planète et d'atteindre les vaisseaux spatiaux avec lesquels elle possède une ligne de visée directe jusqu'à plusieurs milliers de kilomètres dans l'espace. Contrairement à la plupart des antennes de communication humaines de tailles similaires, il est assez difficile de brouiller une antenne de communication locale covenant en raison de la puissance supérieure de son signal, ce qui oblige les saboteurs et agents d'infiltration à s'en rapprocher d'autant plus pour espérer avoir un effet concluant sur ses transmissions.

BARRICADES DE CAMPAGNE : De la même manière que les humains utilisent des protections mobiles pour établir des lignes de défense, les covenants disposent d'un modèle de barricade relativement résistant qu'ils n'hésitent pas à utiliser massivement. Fait dans un alliage particulièrement dense qui peut encaisser sans frémir la plupart des projectiles d'armes standards et débris d'explosions, ces barricades sont également dotées d'une étonnante technologie de répulsion magnétique. Celle-ci n'est pas assez puissante pour stopper complètement une balle, même de faible calibre, mais elle est suffisante pour freiner ou même dévier les projectiles solides, diminuant ainsi leur puissance d'impact et leurs chances de toucher une cible. Il n'existe qu'un seul modèle de barricade de campagne faisant 1m60 de haut et 1m de large, souvent transporté par groupe de trois comme sur l'image ci-contre mais utilisable individuellement pour étendre une ligne de défense. La faible taille de ces protections les rend peu pratiques pour les combattants sangheilis et jiralhanaes, mais ces deux races considèrent qu'un tel couvert n'est utile que pour les faibles et les couards, préférant utiliser le terrain à leur avantage ou déployer un écran de protection énergétique en cas de besoin.



BORNE D'AFFICHAGE HOLOGRAPHIQUE : La facilité qu'ont les covenants à fabriquer des dispositifs d'affichage holographique fait que cette technologie est très largement présente non seulement sur les différentes colonies de l'Alliance mais aussi sur les champs de bataille grâce au déploiement de bornes d'affichage telle que celle présentée ci-contre. Faisant un peu plus d'un mètre de haut, elle sert d'émetteur-récepteur pour les communications utilisant des images holographiques, affichant ainsi la personne avec qui l'utilisateur parle ou d'autres données transférées via le réseau d'information covenant. Il s'agit d'un appareil assez courant qui peut être utilisé même par les races vassales les moins importantes, le plus souvent pour visualiser des enregistrements de briefing, des cartes tactiques ou des cérémonies religieuses. Néanmoins c'est parmi les officiers sangheilis qu'on trouve le plus fréquemment des bornes d'affichage holographiques afin qu'ils puissent obtenir facilement toutes les informations tactiques nécessaires à l'élaboration d'une stratégie, de la même façon que les officiers humains avec leurs tables holographiques. Il faut également noter que les races vassales préfèrent toujours voir le visage de la personne avec qui ils communiquent, non pour vérifier leur identité mais parce que pour eux une vraie conversation se fait toujours les yeux dans les yeux.

BRACELETS GRAVITIQUES : D'une manière assez étrange, ces instruments peuvent être utilisés aussi bien pour libérer leur porteur que pour l'entraver. En effet, ces bracelets développent une gravité artificielle sur l'ensemble du corps du porteur, mais la force de cette gravité peut être réglée entre 0 et 10G avec des effets variables : à 0G, l'utilisateur est en apesanteur comme s'il était dans l'espace, à 1G sa situation est normale, et au-delà de 1G ses mouvements deviennent plus difficiles (à moins qu'il soit originaire d'une planète à forte gravité comme Te ou Doisac). De ce fait, l'Alliance covenant en a fait deux usages majeurs : celui d'améliorateur de vol pour les éclaireurs de la 3^{ème} division ainsi que certains travailleurs sur les installations terrestres, et celui de menottes pour les prisonniers et forçats travaillant dans les colonies pénitentiaires.





BROUILLEUR RADIO : Les covenants ont rapidement compris que la principale force des humains était de mettre en place des stratégies audacieuses et complexes qui prenaient souvent au dépourvu les troupes de l'Alliance. Afin de contrer cet avantage, une technologie de brouillage radio dérivée d'une relique forerunner fut développée pour perturber les communications ennemies et ainsi empêcher toute coordination efficace. Cet appareil imposant mesure près de quatre mètres de haut lorsqu'il est déployé et brouille les communications sur un rayon d'un peu plus de trois kilomètres, cependant les puissantes ondes qu'il émet peuvent provoquer des malaises et maux de têtes à ceux qui restent trop longtemps à proximité. Seuls les yanme'es et les lekgolos possèdent un système nerveux suffisamment résistant ou différent des autres races pour ne pas être accommodé par son fonctionnement.

CAISSE DE RAVITAILLEMENT : Il existe plusieurs modèles différents de caissons de stockages utilisés par les covenants, certains étant plus adaptés que d'autres pour certains matériels en fonction des risques que ces derniers impliquent ou des précautions nécessaires à leur transport. Le modèle le plus utilisé est celui visible ci-contre, faisant 2m de haut sur 1m50 de large et 1m de profondeur environ, il s'ouvre par l'un des côtés les plus larges en appuyant sur une commande tactile (le cercle de lumière), mais peut être verrouillé de façon à ne s'ouvrir que sur présentation d'un disque d'authentification disposant des accès nécessaires. Le dispositif d'ouverture permet également de connaître le contenu de la caisse en s'y connectant au travers d'une visière tactique, d'un ordinateur portable ou d'une Intelligence Artificielle. Son revêtement est renforcé pour résister aux chocs mais aussi aux explosions et tirs de plasma, quoi que jusqu'à une certaine mesure. Elle est équipée d'un système de contrôle pression-température paramétrable depuis un petit panneau d'accès (le cylindre sur le côté droit de l'image), de manière à pouvoir y conserver à peu près n'importe quoi dans les conditions optimales, quitte à devoir vider entièrement l'air à l'intérieur de la caisse.

CAISSON DE REAPPROVISIONNEMENT DE PLASMA : En raison de la stratégie très offensive de l'Alliance et de la propension des troupes à user plus de munitions de nécessaire, il est indispensable de leur apporter un moyen rapide et efficace de recharger leur armement sans ralentir le cours de leur mission. Faisant un peu plus de trois mètres de long pour deux mètres de haut, le caisson de réapprovisionnement type-5 a été désigné spécialement pour ce rôle, permettant de recharger n'importe quel modèle de cellule à plasma en l'espace de quelques segments. La réserve de plasma du caisson en lui-même est alimentée par une pile à plasma standard qui peut être changée dès que la réserve est appauvrie. Afin de sécuriser l'emploi de cette technologie, un système de reconnaissance d'IFF (Indicator Friendly-Foe / indicateur ennemi-ami) vérifie que l'utilisateur fait bien partie des troupes de l'Alliance avant d'autoriser le flux de rechargement. Un caisson de réapprovisionnement possède jusqu'à six emplacements pour y insérer les cellules plasma à recharger, ce qui évite les trop longues files d'attente sur la ligne de front. Tout comme la caisse de ravitaillement, le revêtement renforcé permet de résister à une puissance de feu limitée, mais le côté du dispositif qui sert au rechargement est nettement plus fragile.



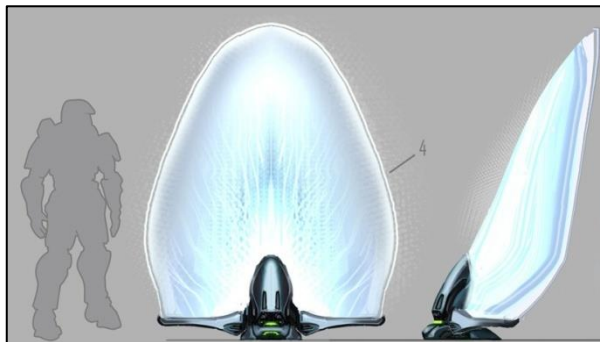
COMMUNICATION HOLOGRAPHIQUE : Il s'agit du principal mode de communication utilisé sur le territoire de l'Alliance, cela étant permis par différents modèles d'appareil fixes ou portables plus ou moins encombrants selon leur niveau de qualité technologique. Presque tous les panneaux de commande informatique sont équipés d'afficheurs et scanners holographiques qui permettent de recevoir ou d'émettre l'image d'une personne. De plus, la vitesse de transmission des ondes de communication covenantes dans le sous-espace fait que même si le correspondant se trouve à plusieurs dizaines d'années-lumière, le délai de réponse est à peine perceptible.

DISQUES D'AUTHENTIFICATION : Il s'agit actuellement du meilleur instrument d'identification mis en place par l'Alliance et sert à sécuriser l'accès à de nombreuses zones sensibles ou informations délicates, cependant en raison des coûts que nécessitent sa fabrication et sa gestion administrative il n'est utilisé que par les troupes d'élite de l'Alliance et la classe supérieure des citoyens covenants. Ce disque métallique fait environ 10 centimètres de diamètres sur quelques millimètres d'épaisseur et contient un mémo-cristal avec toutes les données importantes concernant son propriétaire, en commençant par son code génétique qui sert de sécurité : afin de confirmer son identité, un porteur de disque d'authentification doit apposer un doigt au centre afin qu'une micro-seringue prélève un échantillon sanguin et compare son ADN avec celui enregistré dans le mémo-cristal. Une fois l'appareil déverrouillé, on peut alors lire le reste des données contenues à l'intérieur : l'état civil de l'utilisateur (nom, peuple, lieu d'origine, âge, sexe, etc.), son statut professionnel actuel (grade et affectation si c'est un militaire, profession et affiliations connues si c'est un civil), et un bref résumé de sa carrière. Ces données sont gérées par le Ministère de la Transparence qui est le seul autorisé à en modifier le contenu depuis sa base de données centrale sur Grande Bonté, chaque modification étant mise à jour sur le disque d'authentification concerné dès que celui-ci est détecté par le réseau de communication de l'Alliance. Bien que le piratage de ce genre d'appareil ne soit pas impossible, il demande des compétences informatiques extrêmement poussées et beaucoup de temps pour être accompli correctement car il faut également être capable de modifier ce qui est enregistré dans la base de données centrale. Heureusement, le ministère de la Transparence n'accepte toujours pas de compter sur l'assistance d'Intelligences Artificielles pour sécuriser son réseau.

DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE DE METHANE : Cette technologie fut créée spécialement pour l'approvisionnement des unggoy en méthane, le seul gaz qu'ils sont capables de respirer. Il existe de nombreux modèles de tailles différentes pouvant accueillir de un à douze unggoy simultanément, ces derniers rechargeant le réservoir intégré de leur combinaison en se branchant avec l'appareil par une prise située sur le côté de ce réservoir. Le rechargement prends quelques segments seulement, et les modèles employés par les armées covenantes disposent d'un recycleur produisant du méthane (CH4) directement à partir du dioxyde de carbone (CO2) et du dihydrogène (H2) présents dans l'air. Plusieurs fois les dirigeants de l'Alliance ont considéré que les contraintes liés à la dépendance des unggoy envers le méthane étaient trop coûteuses, mais les bénéfices de cette main-d'œuvre restent bien plus grands, ce qui justifie pour l'instant qu'autant de moyen soit mis en place pour assurer sa survie.



ECRAN DE PROTECTION ENERGETIQUE : Tandis que la majorité des races vassales de l'Alliance se protègent généralement derrière des barricades de campagne telles que ci-dessus, les sangheilis et les jiralhanaes préfèrent largement employer des protections basées sur la technologie des boucliers énergétiques car ils les trouvent plus pratiques et plus nobles. Ces objets présentent deux avantages majeurs : tout d'abord leur écran translucide permet de voir à travers pour suivre les mouvements des cibles, et ensuite ils sont surtout beaucoup plus légers et pratique à transporter lorsqu'ils sont désactivés. Les balles et autres munitions solides se contentent de rebondir sur sa surface sans causer de dégâts grâce à sa forme légèrement arrondie, mais en revanche il peut entrer en surcharge s'il reçoit trop de tirs d'armes à énergie. Le plus souvent, ces protections sont utilisées par les sangheilis et jiralhanaes comme couverture momentanée le temps de réapprovisionner leurs armes, d'établir un plan d'attaque ou de voir leurs boucliers énergétiques corporels se recharger, avant de repartir à l'assaut.



ECRAN D'ISOLEMENT ATMOSPHERIQUE : Ces écrans servent à séparer un milieu à atmosphère respirable d'un milieu à atmosphère non respirable ou sans atmosphère tout en permettant des échanges faciles entre ces deux milieux. La très grande majorité de ces appareils sont installés sur les vaisseaux et stations spatiales covenantes au niveau des points de sortie vers l'espace, mais ils sont également utilisés pour isoler des zones remplies de gaz chimiques mortels ou les secteurs de vie unggoy (voir [chapitre III.4.11](#)). L'écran en lui-même est translucide, fait d'une matrice énergétique qui possède deux modes de fonctionnement : intégral et partiel. En mode intégral, la matrice stoppe absolument tous les objets qui cherchent à la traverser tout en restant translucide et résiste extrêmement bien aux tirs d'armes, qu'il s'agisse de plasma ou de munitions solides. En mode partiel, elle continue de retenir l'atmosphère et de protéger contre les tirs d'armes, mais laisse passer les objets solides tels que les véhicules ou les individus. Cependant, comme le mode partiel présente une protection moindre contre les attaques extérieures, durant les périodes de combat il n'est utilisé que lors des instants de transfert (passage d'une navette, de troupes ou de matériel).



HOLODISQUE: équivalent du data-pad humain, cet appareil possède de nombreuses applications qui font de lui l'un des outils les plus communs dans la civilisation covenant. Disposant d'un port pour y insérer un cristal de données, il sert à compiler, analyser et transmettre des données informatiques de toutes natures, si nécessaire en se connectant au plus proche réseau de communication accessible, mais il sert également d'outil de communication à la manière d'un vidéophone. Lorsqu'il est allumé, son écran en forme de disque est fait d'un hologramme semi-solide (voir ci-dessous) capable d'afficher des images avec une grande précision. Un holodisque dispose également d'une caméra embarquée qui permet soit d'enregistrer des images sur un cristal de données, soit d'afficher son visage à un interlocuteur lorsque cet appareil est utilisé comme outil de communication. Bien que la plupart des holodisques disposent d'un numéro d'identifiant rattaché à son propriétaire, les factions criminelles et hérétiques ont depuis longtemps appris à brouiller cette information dans leurs propres communications afin de dissimuler leurs identités.

HOLOGRAMMES SEMI-SOLIDES : Contrairement aux humains qui manipulent encore des écrans tactiles pour interagir avec leurs différents appareils électroniques ou informatiques, les covenants utilisent une technologie héritée des forerunner permettant la création d'hologrammes interactifs. Cela signifie qu'il est possible de manipuler directement l'image holographique qui est affichée, que ce soit pour actionner un bouton, faire varier la hauteur un levier de puissance ou simplement pour zoomer, déplacer ou faire tourner des images. Ces hologrammes réagissent directement au contact de la peau ou d'un gantelet d'armure équipé d'interfaces de commande, un gadget qui est systématiquement intégrée sur les armures sangheiliennes mais pas forcément sur celles destinées aux races vassales. Il est cependant important de noter leur faible résistance physique qui fait que s'ils sont touchés avec trop de force par un objet quelconque, celui-ci passe à travers et l'image se brouille jusqu'à ce que la zone d'affichage soit à nouveau libre.



LECTEUR D'ADN : Héritée d'une technologie forerunner, ce système de sécurité est capable de lire le code génétique d'un individu par l'utilisation d'un scan à distance sans avoir besoin d'un échantillon de matière, la portée du scan étant cependant limitée à quelques mètres. Cette technologie sert à ficher les individus dès leur entrée dans une quelconque organisation officielle de l'Alliance, car elle est utilisée dans le cadre de sécurités automatiques comme l'ouverture de portes blindées ou pour les paramètres accessibles à chaque utilisateur sur une console de commande. Malheureusement en raison de la complexité de sa fabrication, cette technologie n'est employée qu'au sein des installations de types militaires et quelques zones civiles très sécurisées.

LITERIE COVENANTE : Bien que les covenants dorment souvent sur des lits matelassés et sous une couverture comme les humains, il s'agit du type de lit le plus primitif et le moins apprécié mais également le moins cher à produire. Car il existe également des lits à anti-gravité conçus pour maintenir l'utilisateur dans les airs au milieu d'une bulle d'air thermo-régulée pour son confort, cette technologie étant accessible principalement aux officiers militaires ainsi qu'aux membres des classes supérieures de la société et, principalement, aux san'shyuums. Il est à noter que les lekgholos ne dorment jamais puisqu'ils sont formés d'une colonie de vers qui se reposent à tour de rôle, ce qui explique pourquoi ils font d'excellents gardiens.

PYLÔNE DE FURTIVITÉ : Bien que de ce genre d'installation soit utilisé le plus souvent par les hérétiques pour dissimuler leurs repères et installations secrètes aux yeux de l'Alliance, les forces loyalistes peuvent parfois accepter la nécessité d'une telle technologie sur le champ de bataille afin de camoufler un poste d'observation ou une base avancée préparant un raid. La furtivité offerte par cette structure n'est cependant pas visuelle comme pour les camouflages optiques, mais uniquement électronique afin de ne pas apparaître sur les radars et autres senseurs adverses. Composée d'une antenne tournante supportée par trois piliers de soutien contenant ses systèmes d'alimentation, un pylône de furtivité diffuse des ondes électromagnétiques qui contrent absolument n'importe quel appareil de détection sans pour autant donner l'impression à l'utilisateur dudit appareil que celui-ci présente un problème. A mi-hauteur de cette structure se trouve une plate-forme reliée à la surface par un ascenseur gravitationnel situé au centre, celle-ci servant principalement à l'entretien des composants électroniques situés à ce niveau mais aussi de poste de tir pour snipers et emplacements d'armes lourdes afin de la défendre. Seules les IA évoluées humaines sont capables de s'apercevoir de l'effet de distorsion provoqué par ce genre d'installation, qu'elles identifient comme une « zone d'ombre » très suspecte.



SPIRE DE DÉFENSE :

Il s'agit là de l'une des structures de guerre covenantes les plus massives qui soient connues. Le nom de spire est dû au mouvement giratoire relativement lent de la partie supérieure qui flotte au-dessus de sa base grâce à un puissant système anti-gravité. La structure s'élève sur pas moins de 350 mètres de haut et fait 35 mètres de diamètre. Son fonctionnement est assuré par un total de trois modules d'alimentation lourds situés au niveau de sa base, celle-ci étant partiellement enfouie dans le sol et contenant essentiellement les sections d'ingénierie énergétique. La partie supérieure de la spire, qui est accessible via un ascenseur gravitationnel central, contient la salle de commande entourée par un chemin de ronde extérieur servant de poste d'observation particulièrement efficace. Elles ne peuvent néanmoins être déployées que par les vaisseaux spatiaux disposant d'une soute suffisamment grande pour transporter une telle structure, et sont larguées à basse altitude de la même façon que les unités Scarab avant de se mettre en route.

Une spire de défense possède deux rôles, le premier étant de créer un dôme de protection énergétique capable de résister sans faillir à toutes formes d'attaques extérieures, même aux plus intenses bombardements. La seule chose qui soit potentiellement capable de pénétrer cette défense serait un CAM de vaisseau spatial, les modèles Onager étant trop petits pour passer à travers, mais l'utilisation de telles armes est strictement interdit dans l'atmosphère d'une planète en raison des graves conséquences physiques que cela pourrait avoir. Le rayon d'action du dôme peut s'étendre jusqu'à 1.200 mètres selon les réglages des opérateurs, et laisse passer librement les objets lents tels que les fantassins et les véhicules, mais émet un rayonnement IEM qui désactive instantanément les matériels électroniques non protégés. Lorsque des troupes alliées doivent sortir du dôme, les opérateurs créent une « ouverture » dont la taille est variable.

Le deuxième rôle d'une spire de défense est de servir de balise de téléportation pour les troupes se trouvant à bord de vaisseaux disposant de la technologie adaptée pour effectuer un « transfert », c'est-à-dire super-croiseurs de classe *Sanctimony* et les bâtiments plus gros. C'est le seul exemple connu où les covenants sont capables d'accomplir des téléportations, et cela ne concerne que les soldats d'infanterie et les objets matériels de taille moyenne. Ce phénomène s'effectue entre la baie de transfert du vaisseau et la base de la spire et ne dure que quelques instants, ce qui permet d'amener rapidement d'immenses effectifs afin de lancer une invasion, ce qui explique l'importance stratégique vitale des spires de défense.



STYLUS : Il s'agit de l'équivalent covenant du stylo humain. Sorte de long cylindre dont l'une des extrémités est surmonté d'un cristal bleuté, il peut interagir avec n'importe quel afficheur holographique covenant et peut également créer des hologrammes semi-solides n'importe où dans les airs, mais qui s'estompent au bout de quelques segments.

TÉTON NUTRITIF : Autre technologie mise en place spécialement pour les unggoy, celle-ci leur permet de se nourrir sans avoir à retirer leur masque respiratoire. Cette machine est un énorme réservoir contenant une pâte bleuté riche en protéine mais au goût affreux qui, en termes humains, ferait penser à « une chaussette sale enrobée dans du vieux fromage ». Un nombre variable de tubes de distribution sortent de l'appareil et se termine par un dispositif en forme de tétou fait pour se loger sur le masque facial des unggoy.



TOUR DE GUET ANTI-GRAV : Afin de sécuriser rapidement les territoires conquis pendant que le front progresse, les covenants ont tendance à déployer un grand nombre de ces tours à intervalles réguliers pour observer les alentours. Composées d'un ascenseur anti-grav au-dessus duquel flotte une plate-forme blindée à cinq mètres de haut, elles sont généralement occupées par un ou deux tireurs d'élite kig-yars chargés d'ouvrir le feu sur tout intrus qui se présente à eux. Si la menace est trop importante pour qu'ils puissent la combattre, ils doivent prévenir immédiatement les troupes alliées les plus proches et tenir leur position en attendant les renforts. Bien que ces tours soient faciles à déployer en étant transportées par le rayon tracteur d'une navette Spirit ou Panthom, elles sont visibles même à longue distance et constituent donc des cibles privilégiées dans le cadre d'assauts tandis que les équipes d'infiltrations peuvent aisément les éviter si elles ne sont pas assez nombreuses pour couvrir efficacement le terrain occupé. On trouve ces tours en grand nombre autour des camps et bases avancées de l'Alliance afin d'en surveiller les abords, utilisées parfois par les commandants de terrain sangheili ou jiralhanaes afin d'observer le terrain derrière la ligne de front et ainsi préparer leur stratégie d'approche. Il est également assez courant que ce genre de tour soit utilisé comme emplacement d'arme telles que des mitrailleuses lourdes ou des mortiers, les servants d'arme unggoy profitant de leur position dominante pour faire pleuvoir la mort au moindre signe de présence ennemie.

URINOIRS COVENANTS : En raison des différences morphologiques et culturelles qui existent entre les peuples covenants, on trouve plusieurs types d'urinoirs selon l'endroit que l'on visite :

- **Zones mixtes de l'Alliance** : tandis que l'humanité du 26^{ème} siècle utilise toujours le système du tout-à-l'égout combiné au traitement centralisé des eaux usées, l'Alliance a nettement simplifié la question de la gestion des excréments en intégrant une technologie de recyclage d'origine xal-kaaj (cf. chap. III.5.2) sur la plupart des tenues civiles et militaires fabriquées par ses usines. En effet, les équivalents covenants de nos slips et caleçons sont d'épais appareils nommés des **bio-récupérateurs**, et il en existe un modèle pour chaque peuple covenant à l'exception des lekgoles et yanme'es qui ne sont pas concernés par ce problème. Ils possèdent un revêtement extérieur métallique, un rembourrage intérieur souple, et sont équipés de poches de stockage à l'avant pour les urines et à l'arrière pour les déjections fécales. Dans ces poches, les déchets corporels sont retraités par des micromachines qui les transforment en eau d'un côté et en micro-cubes de boue solide et inodore de l'autre, ce qui nécessite bien évidemment une alimentation par cellule plasmétique standard mais le processus est très peu consommateur en énergie. L'eau issue de ce retraitement peut être bue sans risque tandis que les micro-cubes de boue sont utilisés pour les exploitations agricoles covenantes, et beaucoup d'individus de la classe pauvre revendent donc leurs déchets aux propriétaires de ces mêmes exploitations afin de gagner quelques anneaux de plus. Afin de s'assurer que tous ses citoyens utilisent bien cette technologie au lieu de déféquer n'importe où en créant ainsi des risques sanitaires, l'Alliance produit continuellement ces objets en masse et les distribue gratuitement, ce qui fait que même leur valeur de revente sur le marché noir est quasi nulle.

- **Zones sangheilis** : sur Sanghelios et ses colonies, ainsi que dans certains quartiers sangheilis très portés sur les anciennes coutumes, les tenues traditionnelles ne possèdent aucune technologie de recyclage. Les sangheilis ont donc pour habitude d'uriner directement dans les puits de réserve d'eau de la communauté où ils se trouvent, ces puits étant équipés de machines de retraitement extrêmement rapides qui maintiennent la qualité de l'eau. Quand à la grosse commotion, elle est faite grâce à des toilettes sur lesquels les sangheilis se posent presque comme nous : au lieu d'adopter une posture assise ou accroupie, ils ne fléchissent que très peu les jambes pour s'appuyer contre ces appareils qui vont aspirer leurs excréments et en faire de l'engrais pour les plantations agricoles.

- **Balaho** : les technologies de recyclage des déchets utilisés par l'ancienne civilisation unggoy existent toujours, mais sont préservées par la caste des érudits en attendant que leur peuple ait de nouveau les moyens de les fabriquer en assez grande quantité. Pour l'instant, les habitants de Balaho font leurs besoins dans des urinoirs communs où leurs déjections sont collectées pour servir d'engrais dans les fermes de chaque clan, sans pouvoir subir d'autre traitement qu'un saupoudrage de matière ligneuse afin de limiter les risques sanitaires. Dès qu'ils quittent Balaho, les unggoy sont forcés d'utiliser la technologie covenant des bio-récupérateurs où qu'ils aillent.

- **O'Neayn** : en raison de leur étroit lien avec la nature, les keg-yarns ont pour habitude de faire leur déjection directement dans la nature en s'isolant très légèrement du reste de leur groupe pour avoir un peu d'intimité. Cette coutume n'est cependant employée que sur leur monde et en de très rares lieux où ils bénéficient d'une liberté suffisante dans un environnement à la flore suffisamment riche. Partout ailleurs, ils sont forcés de la même façon que les unggoy à utiliser la technologie des bio-récupérateurs.

- **Zones kig-yars** : le peuple d'Eayn s'est très vite habitué à l'utilisation des bio-récupérateurs covenants et a totalement oublié les anciennes technologies de traitement des déchets que ses ancêtres ont pu utiliser par le passé. Quel que soit l'endroit où se rendent les kig-yars, ils utilisent donc systématiquement ces appareils en raison de leur aspect pratique.

- **Zones jiralhanaes** : refusant d'employer les bio-récupérateurs par fierté et par méfiance envers la technologie, les jiralhanaes continuent d'utiliser les urinoires similaires à ceux des humains, ce qui implique la création de réseaux de tout-à-l'égout liés à un centre de retraitement des déchets. Des toilettes publiques sont donc installées dans leurs quartiers d'habitation et aux très rares vaisseaux qu'ils sont autorisés à commander, les travaux d'aménagement étant confiés à des techniciens unggoy, mais en-dehors de ces zones ils n'ont pas d'autre choix que d'utiliser des bio-récupérateurs malgré eux. Les conseillers san'shyuums du Grand Conseil estiment que d'ici quelques décennies supplémentaires d'intégration culturelle, ce problème ne se posera plus et le peuple de Doisac aura pleinement accepté cette technologie. Il arrive également aux jiralhanaes de faire leurs besoins en pleine nature lorsque l'envie se fait trop pressante, surtout lorsqu'ils sont déployés dans le cadre de missions longues sur le terrain.

III.5.6. Les luminaires

Parmi toutes les technologies forerunners assimilées par l'Alliance au cours de son histoire, il en est une dont le rôle et le status bien particuliers confèrent une valeur quasi sacrée aux yeux des covenants : les Luminaires. Ces appareils avaient pour fonction première de détecter les reliques forerunners sur les mondes visités par les flottes d'exploration, leur mécanisme étant en quelque sorte un genre de capteur extrêmement avancé avec une portée de plusieurs milliards de kilomètres. Et si nous en parlons ici plutôt que dans le chapitre précédent, c'est parce que ces appareils ont récemment été frappés d'un interdit quasi-total par les hiérarques. En effet, ils étaient autrefois installés sur chaque vaisseau de ligne de l'Alliance, les luminaires sont réservés uniquement aux san'shyuums et aux membres de l'Inquisition des prophètes depuis le premier contact avec les humains sur Harvest. L'utilisation non autorisée d'un Luminare est désormais un crime d'hérésie presque aussi grave que celui de détruire une relique forerunner.

APPARENCE : Il existe plusieurs modèles différents de luminaires dont la taille et les caractéristiques varient, cependant leur apparence générale reste identique. Le cœur du dispositif est constitué de trois pyramides argentées dont l'une est posée pointe en bas sur les deux autres, qui sont légèrement plus petites et placées de part et d'autre. La surface supérieure des pyramides inférieures, qui fait entre cinquante et cent-cinquante centimètres de large selon les modèles, est en fait un projecteur holographique servant à afficher la cartographie de tout ce que parvint à détecter le Luminare. Il arrive parfois que l'imagerie holographique soit assurée par un équipement externe comme sur l'image ci-contre. Sur l'un des côtés de la pyramide supérieure se trouve un panneau de commande holographique permettant de naviguer sur cette carte, de zoomer sur un point précis ou de choisir quelles catégories d'élément doivent être affichées.

Chaque élément important détecté par un Luminare est représenté par un ou plusieurs glyphes dans le langage sacré des forerunners afin de l'identifier. L'utilisateur peut sélectionner l'un ou l'autre de ces éléments en tapant du doigt sur son glyphe afin d'afficher toutes les informations collectées par le Luminare à son sujet. Par exemple dans le cas d'un vaisseau, il précise le matériau de sa coque, son mode de propulsion, sa vitesse de déplacement, son tonnage, son éventuel armement et encore bien d'autres choses. Cependant il est nécessaire d'avoir une excellente maîtrise de l'écriture forerunner pour comprendre toutes ces informations, ce qui fait que généralement seuls les san'shyuums utilisent la fonction de détail d'information sur les Luminaires.



FONCTIONNEMENT : Les Luminaires sont l'équivalent forerunner des capteurs et autres appareils de détection très longue portée développés par les autres civilisations. Leur mécanisme fait partie des technologies les moins bien comprises par l'Alliance covenante, ce qui leur donne quelque chose de sacré d'autant qu'ils se sont toujours montrés parfaitement fiables. Le premier modèle découvert se trouvait sur le vaisseau-clé forerunner qui fut l'objet de la guerre civile des san'shyuums. Ce modèle originel fut reproduit en masse après la création de l'Alliance pour équiper les vaisseaux d'exploration et les bâtiments de guerre, et jamais leur fonctionnement ne présenta le moindre défaut. Cela amena progressivement les équipages de vaisseaux à dire religieusement que « *les Luminaires ne mentent jamais* ». Les runes et glyphes qui s'affichent sur la projection holographique des Luminaires sont pour la plupart assez connus et donc faciles à traduire, même pour ceux n'ayant qu'une faible connaissance de la langue sacrée des forerunners. De plus, le code de couleurs employé par les Luminaires simplifie grandement leur utilisation, la plupart des opérateurs se contentant de chercher les glyphes de couleur or qui est la couleur utilisée pour tout ce qui se rattache aux forerunners. L'utilisation de cette technologie fut néanmoins interdite dès le début de la guerre contre les humains en 2525 et tous les luminaires existants furent retirés de leur vaisseau d'appartenance.

III.5.7. Le voyage sub-spatial

Contrairement aux vaisseaux humains, les appareils covenants se déplacent dans le sous-espace en effectuant plusieurs « micro-transitions » les unes derrière les autres, utilisant l'énergie de transition pour accélérer leur vitesse de déplacement dans l'espace Shaw-Fujikawa. Ces transitions sont quasi instantanées et ne sont donc pas visibles depuis l'espace réel, mais suffisent pour transformer en accélération la force d'attraction du trou noir créé par le moteur sub-spatial, permettant d'atteindre des vitesses nettement plus importantes que celles des vaisseaux humains qui, eux, n'effectuent qu'une seule transition. Cette technologie est dérivée de celle employée par les forerunners, mais n'est néanmoins qu'une imitation très imparfaite et reste donc encore très inférieure à la technologie originelle en terme de vitesses maximales possibles.

Grâce à leur maîtrise de la création de portails, les plus gros vaisseaux covenants sont équipés de moteurs sub-spatiaux avancés capables de faire effectuer le même genre de micro-saut à des appareils légers incapables de transiter seuls, comme par exemple les navettes de transport, les chasseurs de combat ou les bombardiers. Cela leur permet d'envoyer ces appareils à travers le sous-espace pour une durée extrêmement courte mais suffisante pour leur faire parcourir une distance maximum équivalente à celle d'un système planétaire. Cette technologie est principalement équipée sur les transporteurs de classe Heaven et Fateful pour leur permettre d'envoyer des vagues d'assaut au plus près de l'ennemi sans avoir à s'exposer. La plupart des capitaines de vaisseaux covenants, ainsi que la plupart de leurs homologues humains, surnomment cette technologie la « catapulte sub-spatiale ».

En plus de la grande vitesse accordée par le phénomène de micro-transition, celui-ci offre également deux avantages non négligeables par rapport à la technologie humaine. Tout d'abord, le niveau de précision sur les coordonnées du point de retour en espace réel est de l'ordre du mètre, ce qui permet par exemple à un vaisseau d'apparaître directement dans l'atmosphère d'une planète ou au plus près d'une station spatiale, du moment que son équipage est certain des coordonnées à atteindre. Mais cette précision est également due au fait que leur technologie de gravité artificielle leur permet d'être totalement à l'abri des perturbations gravitationnelles provoquées par les corps célestes, contrairement aux vaisseaux humains. L'autre avantage apporté est d'affranchir total les vaisseaux covenants des problèmes liés aux variations de densité du sous-espace. Cela fait qu'ils maîtrisent parfaitement leur vitesse de déplacement, ce qui est très important par exemple pour une flotte de combat qui souhaite arriver à destination de façon synchronisée.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	225 années-lumière / seconde
Navette de transit	61 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	45 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	34 années-lumière / jour

III.6. LES ARMÉES DE L'ALLIANCE

Ici nous allons décrire une à une les 7 divisions militaires qui forment les armées de l'Alliance.

III.6.1. La 1^{ère} division : les troupes régulières

La première division de l'Alliance est la plus grande force militaire du Covenant et même de cette partie de la galaxie. Elle dispose en effet de nombreux véhicules d'appui et de plusieurs légions complètes de guerriers prêts au combat. La plupart des jeunes recrues s'engageant dans la Sainte Armée de l'Alliance rejoignent cette division. Par conséquent cette dernière est souvent raillée par les autres divisions pour son efficacité inférieure, une chose que ses vétérans et officiers n'apprécient guère. Toutefois la première division compense aisément ce petit handicap par le nombre écrasant de guerriers qu'elle peut mobiliser, bien que pour cela, elle est extrêmement dépendante de la quatrième division, celle contrôlant la flotte de l'Alliance et qui s'occupe donc de gérer son soutien logistique et de fournir un appui aérien. Ainsi cette division lance vagues après vagues de guerriers sur les défenses ennemies afin d'arriver à les percer, une tactique qui a beau être jugée primitive mais qui fonctionne presque à chaque fois. Ainsi la vie d'un guerrier de la première division est généralement plutôt courte, surtout chez les races vassales de l'Alliance. Cependant, leur courage n'en est que plus grand et les meilleurs d'entre eux peuvent espérer s'illustrer par des faits d'armes exceptionnels faisant la gloire de l'Alliance et de leur race.



Rejoindre la 1^{ère} Division : La plupart des membres de la première division ont subi l'entraînement standard des troupes de l'Alliance qui est d'ailleurs souvent bien dérisoire pour les races subalternes du Covenant. Cet entraînement se limite la plupart du temps au maniement des différentes armes en dotation dans l'Alliance et quelques tactiques d'escouades afin que les guerriers ne soient pas totalement désarmés lorsqu'on leur donne des ordres. Toutefois la plupart des Sangheilis et des Jiralhanaes suivent un entraînement un peu plus poussé au combat et en stratégie car ces derniers se retrouveront bien souvent à mener des groupes des races subalternes au combat. Les futurs officiers reçoivent une formation bien plus poussée, bien souvent à l'académie militaire de Grande Bonté, avant de rejoindre la première division avec le grade de Major Domo.

Rôle : La première division est mobilisée sur une grande partie des théâtres d'opération de l'Alliance. En effet, elle occupe un rôle prépondérant dans toute opération militaire, celui de force de frappe principale. C'est pourquoi, la première division est la seule posséder des véhicules terrestres, afin d'appuyer ses forces dans leur mission principale : enfoncer les défenses ennemies, les noyer sous les corps et le plasma. La première division compte aussi sur ses larges effectifs de combattants Yanme'es qui permettent de prendre les ennemis par surprises grâce à leurs capacités unique de servir d'infanterie aérienne.

Relations avec les autres divisions : La première division est souvent dévalorisée par les autres divisions de l'Alliance, cela est surtout dû à la faiblesse intrinsèque de ses troupes. Toutefois une fois rassemblées en grand nombre, elles sont d'une puissance quasiment inégalable. C'est pourquoi cette division entretient tout de même de bonnes relations avec la quatrième, qui se charge du transport et de l'approvisionnement de ses troupes. Ainsi, les officiers de la première n'hésitent pas à donner le commandement de leurs troupes à des officiers de la flotte dès que ceux-ci en font la demande.

Stratégies courantes :

La première division suit une stratégie très simple : avancer à tout prix, l'ennemi finira bien par tomber à court de munitions de toute façon et si ce n'est pas le cas, la puissance de feu fera la différence. C'est pourquoi la première division se base essentiellement sur le nombre de ses guerriers et sur la puissance de feu de ses véhicules terrestres. Cependant, il existe plusieurs variante de cette stratégie, généralement chaque officier Sangheili à la sienne mais voici les plus courantes.

- **Epuisement de ressources :** forcer les combattants ennemis à vider toutes leurs munitions sur des hordes d'Unggoys est la stratégie la plus employée par l'Alliance. Il arrive même que ces effectifs soient grossis avec d'autres membres de races subalternes ou même par des Sangheilis avides d'épreuve. Généralement ces hordes sont couvertes par des tourelles à plasma ou des tireurs Kig-Yar. Cependant, dans ces cas là, il n'est pas rare que des tirs plus ou moins accidentels surviennent. La plupart du temps, ces forces finissent par submerger les positions ennemies mais il peut arriver qu'après de nombreuses vagues, les installations ennemies soient toujours en place auquel cas, les officiers Sangheilis changent généralement de stratégies ou demande l'appui de la quatrième division.

- **Écraser toute résistance :** les officiers de la première division adoptent cette stratégie pour détruire une position lourdement défendue. Ils la bombardent de plasma avec leur artillerie et parfois avec un soutien orbital ou des chasseurs. Ce pilonnage peut durer plusieurs heures voire même plusieurs jours avant qu'une offensive ne soit lancée. Des Unggoys sont alors envoyés pour établir des positions avec des tourelles à plasma qui serviront à couvrir les prochaines vagues. Des Kig-Yars sont ensuite déployés en première ligne juste devant des blindés et autres véhicules plus ou moins légers (si disponibles), eux-mêmes suivis par des guerriers Sangheilis, Jiralhanaes, bref des guerriers spécialistes du corps à corps. Le temps que les survivants s'organisent, la dernière ligne a déjà pénétré leur bastion sous les tirs de couverture des autres vagues.

- **Enfoncer les défenses** : les officiers les plus offensifs ou ayant épuisé leurs hordes d'Unggoys optent souvent pour cette stratégie. Elle consiste à placer ses forces en divers groupes d'assaut adoptant une formation en V. Des Kig-Yar voire des Sangheilis équipés d'un pavot énergétique couvrent les flancs permettant aux forces qu'elles contiennent de progresser relativement à l'abri des tirs ennemis sans pour autant empêcher les guerriers de pouvoir riposter. D'autres forces embarquent aussi sur des véhicules de transports qui filent à toute allure pour établir des positions avancées qui faciliteront l'avancée des forces d'infanterie ou qui réagiront rapidement pour couvrir les flancs de l'avancée. Lors des assauts les plus massifs, les officiers chanceux peuvent même compter sur l'appui d'un ou plusieurs Scarab ce qui permet de drastiquement réduire les pertes alliées et de considérablement augmenter celles infligées à l'ennemi. Les principales forces d'assaut sont généralement concentrées sur les flancs ce qui permet ensuite de prendre en tenaille les derniers défenseurs centraux.
- **Stratégie défensive** : si la première division dispose de nombre de stratégies offensives, ce n'est pas vraiment le cas au niveau de ses stratégies de défense. Lorsque l'Alliance tient à contrôler un endroit stratégique ou à établir une position défensive, elle y installe un campement. Le campement est toujours établi de la même façon : quatre points d'accès au niveau des points cardinaux, un nombre de tours défensives variant en fonction de la taille du camp et une base ou un ascenseur gravitationnel la reliant à un vaisseau en son centre. Les Sangheilis logent généralement à la périphérie du camp afin de pouvoir rapidement combattre en cas d'agression et les Kig-Yar et les Unggoys se chargent de la surveillance et des patrouilles. Lors de la prise d'une position, les Covenants utilisent plutôt rarement les installations défensives ennemies et préfèrent utiliser leur propre matériel, bien souvent car il ne reste plus rien.

Organisation de la 1^{ère} division :

La première division de l'Alliance s'articule autour d'énormes formations appelées Légions, Crèches de Guerre ou Meutes en fonction des guerriers qu'elle contient. Ces formations rassemblent au maximum 2100 guerriers de la plupart des races qui composent l'Alliance, même si sangheilis et jiralhanaes sont systématiquement séparés pour éviter d'inutiles rixes internes.

Les **Légions** rassemblent des guerriers sangheilis expérimentés et d'autres races subalternes ayant passées l'épreuve du feu. Les 2100 guerriers composant une Légion sont ainsi placés sous la responsabilité d'un Commandant de la 1^{ère} Division et il n'est pas rare que des effectifs supplémentaires des 2^{ème} et 3^{ème} divisions viennent se greffer à cette formation.

Les **Crèches de Guerre** adoptent essentiellement la même organisation mais sont composées uniquement de recrues et sont donc utilisées pour les assauts impliquant les pertes les plus importantes ou ceux de moindre envergure.

Enfin les **Meutes** se composent de la même façon que les Légions mais les guerriers de Sanghelios sont remplacés par des jiralhanaes de Doisac et sont alors commandées par un chef de meute. Ces formations sont généralement utilisées au cœur des opérations de grande ampleur ou lors des assauts des cités humaines, les jiralhanaes ne se préoccupant pas de savoir si leur cible est armée ou non avant de la massacrer.

Ces différentes formations sont ensuite divisées en **Cohortes** composés au maximum de 700 guerriers et commandées par un Zélate Domo. Elles rassemblent plusieurs **Colonnes** de 50 guerriers commandées par un Ultra Domo ainsi qu'une moyenne de trois **Turmes** de 30 véhicules qui rassemblent les véhicules attribués à ladite Colonne. Les véhicules présents dans ces Turmes variant en fonction de la mission à accomplir. Les Colonnes sont ensuite divisées en un nombre variable d'**Escouades** commandées par un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae, lui-même secondé de deux Minor Domo de la même race. Ces escouades sont aussi nombreuses que variées, ce qui permet à cette division de répondre à nombre de situations différentes en un court laps de temps. Les escouades se composent toujours d'une base composée d'un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae et de deux Minor Domo de la même race. Ensuite viennent s'ajouter les effectifs suivants :

- **Escouade de combat standard** : 3 Kig-yars avec gantelet énergétique ou Keg-Yarns et 5 à 7 Unggoys
- **Escouade de combat lourde** : 2 Sangheilis ou Jiralhanaes supplémentaires
- **Escouade d'arme lourde** : 3 Kig-yars avec gantelet énergétique, 4 Unggoys avec armes lourdes et éventuellement 2 Mgalekgolos
- **Escouade d'appui** : 5 Kig-yars avec fusils de précision divers
- **Escouade d'assaut** : 7 Keg-yarns et éventuellement 10 à 15 yanme'es
- **Escouade d'assaut lourde** : 2 Sangheilis ou Jiralhanaes supplémentaires et 2 Mgalekgolos
- **Escouade d'appui feu** : 2 à 4 Unggoys avec tourelles de soutien énergétiques
- **Escouade d'attaque** : 6 Kig-yars avec gantelet énergétique ou Keg-Yarns et éventuellement 2 Mgalekgolos

Toutefois, certaines situations spécifiques nécessitent l'emploi de formations plus spécialisées qui remplacent alors la structure standard en escouade.

- **Meute de combat** : il arrive que les Jiralhanaes soient rassemblés ensembles sans l'appui d'autres races Covenants dans ce qui sont appelées des meutes de combat. Ces meutes peuvent être de tailles variables allant de six combattants à une trentaine, mais sont toutes dirigées par un Ultra Domo jiralhanae qui porte aussi le titre de chef de meute. Le plus souvent, elles sont employées pour des assauts contre des centres de population humains, les Jiralhanaes ayant nettement moins de problème pour massacrer des ennemis désarmés et inoffensifs.

- **Horde** : il est de notoriété publique que les Unggoys sont considérés comme de la chair à canon par les autres races de l'Alliance, que ce soit les Sangheilis, les Jiralhanaes ou les Kig-yars. Cela est encore plus visible par l'emploi des hordes, qui sont d'immenses rassemblements de soldats Unggoys comptant une à plusieurs centaines de ces grognards. Les membres d'une horde voient rarement la fin d'une guerre, car ils sont généralement envoyés comme première vague contre les fortifications ennemies afin d'épuiser leurs stocks de munitions ou pour attirer leur attention pendant que les troupes furtives ou les forces spéciales attaquent depuis une autre position. Les hordes sont aussi parfois utilisées pour protéger une zone précise grâce à leurs effectifs impressionnants et le soutien de plusieurs tourelles mitrailleuses Shade, ce qui dissuade la plupart des ennemis ou permet au moins de le retenir suffisamment longtemps pour que d'autres forces de la 1^{ère} division viennent en renfort.

III.6.2. La 2^{ème} division : les troupes furtives

La force et le nombre permettent, certes, de gagner des batailles mais pas une guerre. Ainsi le groupe des Opérations Spéciales de l'Alliance s'est doté d'une force de combat furtive appelée la seconde division, cette force agissant la plupart du temps en sabotant les installations défensives ennemies ou en assassinant leurs leaders afin de faciliter le travail des autres divisions. C'est pourquoi beaucoup considèrent les membres de cette division comme des lâches qui combattent en traîtres à l'aide de leurs dispositifs de camouflage. Il n'en est rien, la plupart des membres de cette division sont de très bon tireurs ou combattants au corps à corps et doivent, à cause de leur dispositif d'occultation, combattre sans aucun bouclier corporel. Leur camouflage est donc leur unique défense face à l'ennemi ce qui peut se révéler être un terrible désavantage quand l'on sait que ces guerriers se retrouvent souvent isolés derrière les lignes ennemies. A chaque fois qu'un membre de la seconde division combat, il fait donc preuve d'un immense courage et malgré leur réputation très peu de ces guerriers frappent leur cible dans le dos, même s'il est rare que cette dernière soit consciente de la menace qui pèse sur elle avant que le premier coup ne soit porté.



Rejoindre la 2^{ème} Division : La seconde division de l'Alliance fait partie du groupe des Opérations Spéciales de l'Alliance et le recrutement est donc relativement strict. Toutefois, étant donné sa réputation, les candidats ne sont pas légion. Ces derniers viennent souvent d'une académie prestigieuse où ils n'ont excellé que dans un unique domaine de combat, le tir ou le corps à corps. C'est du moins le cas pour les races supérieures. Pour les autres, ce n'est pas comme si elles avaient réellement le choix de leur affectation, particulièrement les unggoy. La plupart des guerriers rejoignant la seconde division prennent donc cela pour une punition. Cependant, la plupart se rendent compte qu'il n'en est rien et deviennent fiers de leur affectation s'ils reviennent vivants de leur première mission. Il va sans dire que, généralement, les pertes sont élevées car le moindre accroc est mortel pour ces guerriers et que seuls les meilleurs d'entre eux survivent assez longtemps pour quitter cette division en rejoignant un corps d'armée plus prestigieux, généralement la 5^{ème} division. Cette force de l'Alliance est donc constamment à la recherche de nouvelles recrues et ses effectifs sont rarement au complet, ce qui ne facilite pas sa tâche.

Rôle : La seconde division joue essentiellement un rôle de soutien pour les forces régulières afin de faciliter leur progression. Elle sabote les défenses ennemies, exécute les officiers adversaires, tout cela dans le but de déstabiliser une ligne de défense ou de couper net une offensive. Il est donc rare que cette division se déploie massivement lors d'une opération, ses effectifs ne lui permettent tout simplement pas.

Relations avec les autres divisions : Les membres de la seconde division sont la plupart du temps vus comme des lâches et il faut dire que leur comportement n'aide personne à véritablement les apprécier. En effet, ses membres sont taciturnes et froids, cela est sûrement dû à toutes les morts qu'ils ont endurées pour assister d'autres divisions qui ne leur montrent aucun respect. Ces guerriers doivent d'ailleurs être les seuls de l'Alliance à ne pas admirer ceux de la cinquième. En effet, leurs rôles ont beaucoup de similitudes et la concurrence est par conséquent souvent de mise sauf que les tâches importantes sont réservées à la cinquième tandis que la seconde division ne s'occupe que du soutien et des tâches subsidiaires. Cependant, ils savent tous que si ils survivent, ils finiront dans cette fameuse division des forces spéciales, personne d'autre ne souhaite réellement recruter des anciens de la seconde et la seule autre alternative est la mort au champ d'honneur, une réalité qui ne déplaît pas forcément à tous les guerriers de la seconde.

Stratégies courantes :

- **Embuscade :** grâce à leurs systèmes de camouflage, les guerriers de la seconde sont spécialisés dans les techniques d'embuscades. Généralement, ils optent pour des positions leur permettant de prendre leur cible dans des tirs croisés qui sont la plupart du temps mortels pour les ennemis de l'Alliance. Cependant il peut arriver que cela ne soit pas le cas, les spécialistes du combat rapproché s'avancent alors vers les positions ennemies tandis que ces derniers sont occupés à se défendre face aux tireurs de la seconde. Cette stratégie de la proie et du chasseur est très courante et connaît plein de déclinaisons au sein de la seconde division, souvent unique à chaque opération.
- **Sabotage :** lorsque leur mission consiste à saboter des installations, les guerriers de la seconde optent pour des techniques d'infiltration et/ou de diversion. Cette dernière est bien plus utilisée, l'instinct combatif des Jiralhanaes et des Sangheilis dirigeant les groupes de combat étant bien trop fort pour seulement se faufiler en traîtres. Toutefois, l'infiltration peut parfois être absolument nécessaire, les guerriers Sangheilis affectés à de telles missions ont alors tendance à se lancer dans des assauts suicidaires, une fois la cible détruite, et ceci afin de laver leur honneur. La diversion consiste à placer différents groupes de tireurs qui ne cesseront de harceler les défenses ennemies, en changeant constamment de position pendant que les guerriers spécialistes du corps à corps s'infiltreront en taillant en pièce tout combattant ennemi qui se mettrait en travers de leur route.
- **La proie et le chasseur :** cette stratégie est utilisée lorsque les guerriers de la seconde division doivent mener un combat plus, traditionnel, sans une véritable cible. Plusieurs groupes attaquent les ennemis en de nombreux points différents, à des intervalles différents et irréguliers. Ils visent principalement les officiers et autres sous-officiers afin de paralyser au maximum leur capacité de réaction. Lorsque tout se passe bien, les tirs et la défense ennemie se fait rapidement erratique et généralement la première division intervient pour finir le travail. Cependant lorsque certains groupes se font prendre en chasse par des unités ennemies, ils n'hésitent pas à les attirer dans une embuscade convenue avec les autres groupes et le travail d'élimination méthodique reprend ensuite son cours. Il arrive même que la seconde anéantisse ainsi tout un groupe ennemi sans même avoir besoin de renfort.

Organisation de la 2^{ème} division :

La seconde division de l'Alliance suit quasiment le même schéma d'organisation que la première division, à ceci près qu'elle ne dispose d'aucun légion, crèche de guerre ou même de meute, car elle présente des effectifs bien moins importants. Ainsi la plus grande formation dans la seconde division est la Cohorte qui, comme dans la 1^{ère} division, se compose de 700 guerriers de toutes les races à ceci près qu'elle est cette fois commandée par un commandant. Généralement chaque flotte dispose de sa propre cohorte de la seconde division qui est rattachée aux Opérations Spéciales.

Ensuite, la cohorte est divisée en 14 Colonnes commandées par des Ultra Domo, elles-mêmes divisées en un nombre variables d'Escouades commandées par des Major Domo Sangheilis ou Jiralhanaes assistés de deux Minor Domo de la même race. Les troupes furtives ne comptent aucun Zélote en leurs rangs car privilège au sein des Opérations Spéciales est réservé à la 5^{ème} division qui dispose de bien plus d'officiers expérimentés pour coordonner les actions de la 2^{ème} et de la 3^{ème} division. Une réalité qui ne plaît pas aux guerriers les plus fidèles à la 2^{ème} division.

Tout comme les troupes régulières, les effectifs des troupes furtives sont organisées en différents types d'escouades en fonction du rôle qu'ils doivent jouer sur le terrain :

- Escouade furtive standard : deux guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn et quatre combattants Unggoys.
- Escouade furtive Sangheili : deux Minor Domo Sangheilis.
- Escouade furtive Jiralhanae : deux Minors Domos jiralhanaes
- Escouade furtive de harcèlement : sept guerriers Keg-Yarns
- Escouade furtive de soutien : trois tireurs Kig-Yars équipés pour le tir à moyenne ou longue distance.
- Escouade furtive d'infiltration : quatre guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn.

Contrairement à la première division, la seconde ne compte pas réellement de groupement spéciaux pour certaines races, généralement car elle ne possède pas les effectifs nécessaires.

III.6.3. La 3^{ème} division : les éclaireurs

La troisième division de l'Alliance est surtout connue pour son emploi massif des jet-packs qui lui permettent d'effectuer les attaques éclairs qui ont fait sa réputation. Ainsi ces guerriers se basent essentiellement sur la rapidité de leur action et leur puissance offensive. La troisième division étant surtout une force d'intervention rapide, elle ne dispose d'aucun combattant Lekgolos et de très peu d'Unggoys qui, eux, portent les rares armes lourdes de la division pour couvrir les guerriers plus rapide. Elle dispose en revanche d'importants effectifs de Kig-Yar et de Keg-Yarn dont l'agilité naturelle leur permet de suivre aisément les Sangheilis et Jiralhanaes équipés de jet-pack. A l'instar de la première division, la troisième dispose elle aussi de combattants Yanme'es dont la capacité de vol complète à merveille les capacités des guerriers précédemment cités. Toutefois cette division reste relativement mineure car appartenant aux Opérations Spéciales dirigée par la 5^{ème} division. C'est pourquoi, elle se cantonne bien souvent à un rôle de soutien pour les autres forces, principalement la première division qui peut alors lui passer le commandement de ses larges effectifs de Yanme'es.

Rejoindre la 3^{ème} Division : A l'instar de toutes les divisions formant les Opérations Spéciales, la troisième division est plutôt stricte au niveau du recrutement. Ainsi toutes les recrues doivent posséder un certain talent pour le tir et un instinct tactique relativement poussé. En effet, contrairement à la première division, la troisième se base essentiellement sur des tactiques d'encercllements et misant sur la rapidité plutôt que sur la force brute, ce qui demande à ses guerriers un minimum de bon sens tactique. Toutefois le critère le plus important est plus mental, le commandement essayant essentiellement de lui affecter les guerriers les plus "têtes brûlées", ceux qui sont les plus retissant à se plier à la discipline. Ce comportement plutôt paradoxal pour une organisation militaire commandée par une race aussi dirigiste que les Sangheili est presque absolument nécessaire pour un guerrier souhaitant rejoindre cette division. En effet, ces guerriers doivent parfois savoir se détourner des ordres pour mieux accomplir leur objectifs, c'est pourquoi le commandement se révèle relativement laxiste concernant les guerriers de cette division.

Rôle : La troisième division de l'Alliance occupe essentiellement le rôle d'éclaireur pour les divisions les plus importantes, comme la première. Toutefois, ce n'est pas son seul rôle. En effet, elle joue aussi les forces d'intervention rapides, en harcelant les flancs des formations ennemies ainsi que ses convois de ravitaillement. Bien souvent, les guerriers de la troisième sont envoyés sans d'autres ordres que de gêner le plus possible l'ennemi, ce qui oblige ces derniers à savoir faire preuve d'un minimum d'improvisation. La plupart du temps, elle est donc utilisée pour assister la première division et permettre à cette dernière une progression simplifiée à travers les lignes ennemies. Cette division illustre parfaitement l'adage "la meilleure défense c'est l'attaque" et n'est donc quasiment jamais déployée en position défensive où ses tactiques deviennent quasiment inutiles. L'utilisation très fréquente de jet-pack leur a valu le surnom de "sauterelles" parmi les troupes de l'UNSC.

Relations avec les autres divisions : A l'instar de la seconde division, la troisième est une division plutôt mineure au sein des Opérations Spéciales mais contrairement à cette dernière, elle jouit plutôt d'une bonne réputation. Ainsi ses guerriers sont connus pour leur hargne et leur volonté de ne jamais reculer ou même d'abandonner devant un combat. Leur capacité à n'en faire qu'à leur tête est toute aussi reconnue par leurs frères. A contrario de la seconde division, les guerriers de la troisième n'ont pas de mal à trouver une nouvelle affectation lorsqu'ils sont en recherche de nouveaux défis, la plupart des divisions n'hésitant pas à leur octroyer des postes d'officier au sein de leurs forces.



Stratégies courantes :

- **Assaut aérien :** les forces de la troisième division excellent dans les frappes aériennes. Cette tactique vise généralement à larguer des guerriers équipés de jet-packs et des Yanme'es depuis un ou plusieurs Phantoms situés dans la haute atmosphère. Les guerriers ainsi largués frappent ensuite directement les points faibles des formations ennemies et utilisent leurs jet-packs pour ralentir au maximum leur chute vers la terre ferme. Une fois leur assaut terminé, les forces de la troisième division se regroupent et lancent des assauts continuent sur les flancs ennemis tandis que les forces de la première division lancent un assaut massif sur les positions ennemies maintenant très affaiblies et occupées à tenter de stopper les insaisissables guerriers de la troisième.
- **Fer de lance :** cette tactique est la plus employée par les forces de la troisième division. Elle consiste en un assaut multilatéral mené par de nombreux groupes de combat en plusieurs points faibles du dispositif ennemi. Ses guerriers s'enfoncent ensuite légèrement à l'intérieur de ce dernier puis stoppent leur avancée en un point prédéfini. Une fois que l'ennemi commence enfin à mettre en place une défense adaptée, les guerriers miment un repli pour dispatcher au maximum les forces ennemies. C'est alors que le piège se referme et que toutes les forces ennemies se retrouvent isolées en petites poches de combattants constamment harcelés par les forces extrêmement mobiles de la troisième division. La première intervient généralement à ce moment et nettoie les poches de combattants ennemis grandement affaiblis une à une.
- **Harcèlement :** les guerriers de la troisième division excellent particulièrement dans les tactiques de harcèlement. Ils sont donc déposés derrière les lignes ennemies et mènent de nombreux raids contre les convois de ravitaillement ou toute autre cible militaire d'importance. Au fur et à mesure, l'ennemi se retrouve obligé d'affecter de plus en plus de forces à ses convois si il veut continuer à résister aux forces de l'Alliance, les troupes de première ligne disposent alors de moins en moins de combattants. Lorsque le commandement adverse se rend compte de l'objectif de l'Alliance, il est déjà trop tard, les forces de la première division ayant déjà lancé un assaut massif sur ses lignes affaiblies par le harcèlement constant de la troisième division.

Organisation de la 3^{ème} division :

La troisième division de l'Alliance suit sensiblement la même organisation que la seconde. Ainsi, elle d'abord découpée en Cohortes qui sont commandées par un commandant. En effet, le grade de Zélote est, au sein des Opérations Spéciales, réservé à la cinquième division. Quoi qu'il en soit, chaque flotte de l'Alliance dispose de sa propre cohorte de la troisième division.

Lesdites cohortes sont ensuite découpées en 14 Colonnes dirigées par un Ultra Domo, ces colonnes sont elles-mêmes divisées en un nombre variable d'Escouades dont le nombre de guerriers dépend de la nature de ces dernières :

- **Escouade de harcèlement standard :** 3 guerriers Kig-Yars et 5 combattants yanme'es.
- **Escouade de harcèlement lourde :** 2 Minor Domo Sangheilis ou Jiralhanaes supplémentaires.
- **Escouade de harcèlement rapproché :** 5 guerriers Keg-Yarns et l'escouade tout entière est généralement équipée d'armes de combat rapproché.
- **Escouade de harcèlement à distance :** 2 guerriers Kig-Yars équipés d'armes de précision.
- **Escouade aéroportée :** 5 combattants Yanme'es
- **Escouade de soutien :** 4 combattants Unggoys équipés d'armes lourdes.

A l'instar de la première division, la troisième utilise une formation spéciale, l'**Essaim**, qui regroupe 10 à 15 Yanme'es uniquement.



III.6.4. La 4^{ème} division : les forces navales

La quatrième division de l'Alliance est assurément la plus importante de toutes d'un point de vue effectif et logistique. En effet, non seulement il s'agit de celle qui dispose du plus de troupes, guerriers et non-combattants réunis, mais c'est aussi la division dirigeant et entretenant la gigantesque flotte spatiale de l'Alliance. Ainsi on retrouve sous ses ordres les gigantesques vaisseaux qui compose ladite flotte, les pilotes de tous poils et leurs appareils et, enfin, les troupes de sécurité de la flotte. Ces forces réunies font, de la quatrième division, une force armée relativement polyvalente s'occupant à la fois du ravitaillement des troupes, de l'entretien des stations et des vaisseaux, du combat spatial, du transport de troupe et le la couverture aérienne des troupes en surface. Cette grande variété de rôle fait de la quatrième division, l'une des divisions les plus importantes pour l'Alliance et son hégémonie. C'est pourquoi tous les guerriers qui sortent de ses rangs sont généralement promis à un grand avenir au sein de cette dernière et ne tardent généralement pas à devenir les plus grands officiers de la sainte armée du Covenant.



Rejoindre la 4^{ème} Division : La quatrième division de l'Alliance recrute constamment de nouveaux guerriers et ouvriers afin de maintenir sa gigantesque flotte en état de fonctionner et de combattre. Cette division n'est que peu regardante sur la formation qu'on reçoit ses ouvriers, des Unggoys, des Huragoks et des Yanme'es la plupart du temps. Ils sont généralement utilisés pour accomplir les tâches les plus ingrates, surtout pour les premiers, tandis que les autres se chargent des tâches les plus complexes. En effet les Huragoks ont une connaissance génétique du matériel d'inspiration Forerunner utilisé au sein de la flotte et l'esprit de la ruche des Yanme'es leur confère une compréhension innée de la technologie. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir un Yanme'e agresser un Huragok pour lui avoir volé du travail. Malgré ces incidents, la quatrième division dispose donc d'une des forces de travail les plus efficaces de cette partie. Galaxie. A contrario, le recrutement des guerriers et des pilotes de la quatrième division est -comme on pouvait s'y attendre- beaucoup plus strict. A défaut de leur demander de capacités martiales hors du commun, on leur demande d'avoir un certain don pour le pilotage de véhicules de tout type et une compréhension relative de la stratégie spatiale comme terrestre. Les guerriers de la quatrième étant souvent appelé à prendre le commandement de groupes de combat sur le terrain. Ainsi si les forces de sécurité de la flotte ne sont pas forcément connues pour leurs talents martiaux, ils le sont pour leurs assauts magistralement planifiés.

Rôle : Ainsi que ce fut dit précédemment, la quatrième division accomplit des tâches très diversifiées allant de l'entretien des vaisseaux et autres chasseurs au combat spatial pur et simple. Les rôles les plus importants de la quatrième sont toutefois, le soutien logistique et aérien des troupes au sol et le combat pour la maîtrise spatiale. Ses forces de sécurité ont comme premier objectif la défense des vaisseaux et des stations sur lesquels ils sont affectés. Toutefois ce serait commettre une erreur de dire qu'il s'agit là de leur unique rôle. En effet, les forces de la quatrième division sont les seules avec la cinquième à utiliser les nacelles de largage individuelle. Les forces de sécurité s'en servent pour frapper directement les défenses sol-espace et sol-air de l'ennemi afin de créer une brèche que les pilotes s'empressent d'utiliser. Il n'est pas non plus très rare de voir des guerriers de la quatrième prendre le commandement de groupe terrestre de taille variable, souvent car il faut coordonner ses actions avec la flotte ou des escadrilles de cette dernière.

Relations avec les autres divisions : Les officiers et les guerriers de la quatrième division sont unanimement respectés par l'ensemble des forces de l'Alliance. Leurs talents tactiques et stratégiques sont reconnus par toutes les autres divisions ce qui amène souvent ces dernières à accorder le commandement de certains de leurs groupes de combat à des guerriers de la quatrième. Cependant ce n'est pas la seule raison qui pousse certains officiers à agir de la sorte mais aussi la nécessité de conserver de bonnes relations avec la quatrième pour bénéficier au mieux de son soutien aérien et logistique. Seule la cinquième division est libre de toutes ces considérations car disposant de sa propre flotte. C'est une réalité qui tend à énerver certains des officiers les plus gradés de la flotte car ils pensent voir là une tentative de la cinquième d'empiéter sur leurs prérogatives. Toutefois cela n'empêche nullement les simples guerriers et la plupart des officiers d'admirer les combattants des forces spéciales et d'espérer, un jour, rejoindre leurs rangs.

Stratégies courantes :

- **Assaut spatial :** dans la plupart des cas, les flottes de l'Alliance se retrouvent dans la position de l'agresseur et cette stratégie est la plus couramment employée par les officiers de la quatrième même si il existe de nombreuses variantes. Ainsi, lors d'un assaut, la flotte de la quatrième division privilégie la force de l'attaque, les officiers estimant que la violence de l'action empêchera toute réplique sérieuse de la part de leurs adversaires. Ainsi les vaisseaux de la flotte sortent du sous-espace en formation serrée, généralement une formation en V classique ou une formation Delta, et ouvrent le feu dès que possible. Une fois la première salve de torpilles tirées, le commandement dispose de deux choix, tirer une seconde salve et larguer des bombardiers si la résistance est toujours aussi forte ou avancer à portée rapprochée et finir de détruire les défenses adverses avec leurs laser à impulsion. A ce moment-là, les chasseurs, les intercepteurs et les équipes d'abordages entrent en action pendant que des bombardiers tentent de dégager un passage vers la planète pour les transports de troupes. Les deux premiers neutralisent les menaces telles que les bombardiers et les équipes d'abordages ennemies tandis que les équipes d'abordage alliées s'occupent de détruire les vaisseaux et les installations les plus important(e)s ou tout du moins de les saboter pour permettre aux vaisseaux de finir le travail. Leur objectif secondaire est généralement de s'emparer d'informations ennemies mais ils sont alors accompagnés par quelques superviseurs de la sixième division.

- **Défense spatiale :** lors des rares cas où l'Alliance se retrouve dans l'obligation de défendre un point stratégique ou une orbite, elle opte pour une stratégie sensiblement identique à celle utilisée lors des assauts. Ainsi lors de la défense d'une installation alliée, les vaisseaux ne peuvent laisser le champ libre aux vaisseaux ennemis mais ils doivent aussi se porter aussi rapidement que possible à l'assaut pour stopper la progression adverse. C'est pourquoi, l'Alliance utilise alors les capacités de ses moteurs subspatiaux pour envoyer plusieurs groupes de chasseurs et de bombardiers harceler la flotte en approche. Leur objectif étant de neutraliser le plus possible de système d'armement ennemi voire de système défensif. Les petits vaisseaux individuels sont ainsi laissés seuls pendant quelques segments avant que les vaisseaux de ligne et capitaux ne les rejoignent. A ce moment-là, deux choix s'offre au commandant de la flotte de l'Alliance, il peut effectuer un saut au plus proche de la formation ennemie ou suffisamment loin pour ensuite ouvrir le feu avec ses torpilles et reprendre la stratégie d'assaut standard. Le résultat de ce choix dépend surtout de quels systèmes ont été détruit par les bombardiers et les chasseurs. Il existe une petite variante si jamais la flotte se retrouve forcée de défendre une installation ou une planète ennemie. Dans ce cas-là, elle se met en formation devant cette dernière et tire aussi rapidement que possible en présageant que leurs adversaires ne prendront pas le risque rater des tirs en direction de leur propre monde/installation.

- **Largage de nacelles :** une fois l'orbite sécurisée et une éventuelle tête de pont établie, les vaisseaux et les chasseurs doivent ensuite pénétrer l'atmosphère pour vitrifier la planète ou tout du moins assister les forces terrestres. Cependant, avant il faut détruire les sites de défenses sol-espace et sol-air

les plus menaçants. Lorsque les premières vagues terrestres se heurtent à une résistance importante, c'est aux guerriers des forces de sécurité que cette tâche incombe. Ils se larguent à l'aide de nacelles individuelles directement sur les positions ennemies à détruire et suivent un plan savamment préparé à l'avance ne laissant aucune place pour l'improvisation. Ce dernier consiste surtout à profiter de l'effet de surprise pour lancer un assaut frontal et tout aussi violent afin de détruire ces installations défensives avant d'être évacués grâce à des Phantoms. Ces opérations se déroulant bien souvent à l'arrière des lignes ennemies, la première division ne peut guère espérer envoyer des renforts.

Organisation de la 4^{ème} Division:

L'**Armada** est la plus grande formation de la quatrième division, elle rassemble tous les vaisseaux dont dispose l'Alliance et est commandée par un officier supérieur portant le titre d'**amiral impérial de l'Alliance**. Ce dernier n'appartient pas vraiment à une division précise car il préside le conseil des actes et de la doctrine. L'Armada est ensuite divisée en **Flottes de Combat**, qui sont des formations temporaires regroupant un nombre variable de vaisseaux généralement placés sous les ordres d'un **commandeur suprême** ou, plus rarement, d'un **maître de flotte**. Dans les deux cas, il s'agit d'individus appartenant à la 7^{ème} division, le conseil des maîtres, que nous décrivons dans le chapitre suivant.

Chaque vaisseau d'une flotte de combat est commandé par des zélotes domo portant également le titre de **maître de vaisseau**. Lorsque ce zélote est un sangheili, il est alors généralement escorté par une paire de combattants lekgoles qu'il a lui-même choisis et qui sont en charge de le protéger leur supérieur, recevant par conséquent le grade d'Ultra Domo et dirigeant les forces de sécurité du vaisseau. A contrario, les maîtres de vaisseau jiralhanaes préfèrent s'entourer de plusieurs membres de leur propre race et, généralement de leur propre tribu, pour lui servir de gardes du corps.

Chaque vaisseau dispose en permanence d'une Cohorte de guerriers chargés d'assurer la sécurité sur le vaisseau, de piloter les chasseurs embarqués et d'assurer l'entretien du navire. Cette cohorte est de taille variable en fonction de la taille du navire et se compose, au maximum, de 700 combattants pour les vaisseaux les plus massifs. La cohorte d'un vaisseau de guerre est placée sous le commandement d'un Ultra Sangheili qui reçoit ses ordres des deux lekgoles escortant le Zélote. Chez les Jiralhanaes, cette même cohorte est sous le commandement du plus fort des gardes du corps du maître de vaisseau en raison du penchant naturel des jiralhanaes à associer la force à l'autorité. Chaque cohorte est ensuite divisée en un nombre variable d'Escouades et d'Escadrilles qui comportent au moins un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae ainsi que deux Minor Domo de la même race.

Toutefois, ce type de troupes ne se rencontre pas uniquement sur les vaisseaux militaires mais aussi sur les stations spatiales de l'Alliance ou la sécurité est également assurée par la 4^{ème} division. Les forces présentes sur ces installations sont bien plus présentes et les plus massives, pouvant facilement compter plusieurs dizaines de cohortes organisées de façon similaire.

Les escouades de la 4^{ème} division étant surtout chargée de la sécurité à bord d'un navire, elles sont spécialisées dans le combat en gravité zéro, ce qui les désigne aussi pour mener les abordages sur les vaisseaux ennemis. Il y a généralement très peu d'Unggoys dans ces escouades car ils sont plus souvent assignés aux tâches de maintenance et il en va de même pour les Yanme'es.

- Escouade de sécurité standard : 3 guerriers Kig-Yar ou Keg-Yarn et éventuellement 4 combattants Unggoys.
- Escouade de sécurité lourde : un Minor Domo Sangheili ou Jiralhanae et une paire de combattants Mgalekgolos.
- Escouade de sécurité Sangheili : deux Minor Domo Sangheilis supplémentaires.
- Escouade de sécurité Jiralhanae : deux Minor Domo Jiralhanaes supplémentaires.
- Escouade de sécurité d'assaut : 4 guerriers Keg-Yarns et éventuellement 5 ou 6 combattants Yanme'es.
- Escouade de sécurité d'appui : 4 guerriers Kig-Yars tous équipés de gantelets énergétiques OU d'armes de précision.

A l'instar de la première division, la quatrième utilise des formations spéciales regroupant de nombreux membres des races subalternes.

Force de travail : cette formation est assez courante au sein de la quatrième division. Elle regroupe au maximum une petite centaine d'Unggoys qui servent essentiellement à l'entretien du vaisseau ou de la station sur laquelle ils sont affectés. Ils sont alors clairement utilisés comme des esclaves à la merci de leurs supérieurs et des vils Kig-Yars chargés de les surveiller. Ils peuvent aussi être utilisés comme force de combat en cas d'abordage, pour ralentir les forces ennemies le temps que des équipes plus compétentes ne se rassemblent.

Essaim de travail : regroupant au minimum une dizaine de combattants Yanme'es principalement chargés de l'entretien, ces effectifs ne sont pour autant pas composés de yanme'es de type ouvriers mais de type soldats car l'entretien des vaisseaux de guerre nécessite une force supérieure, sans compte que cette force peut ainsi être rapidement transformée en groupe de combat pour assister les autres escouades de sécurité.

En plus de ces escouades et de ces formations spéciales, la quatrième division possède de nombreuses **escadrilles** qui se composent de pilotes accompagnés de leurs appareils. Les pilotes sont forcément des Sangheilis ou des Jiralhanaes, l'Alliance n'ayant pas jugé bon de prévoir des cockpits adaptés aux autres races. Les formations d'escadrilles présentées ci-dessous sont les plus couramment employées par l'Alliance, mais il n'est pas rare que chaque vaisseau compose ses propres escadrilles de façon unique.

- Escadrille de chasse standard : 7 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille de chasse lourde : 3 chasseurs de classe Tarasque et 5 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille d'interception : 10 intercepteurs type-27 (Banshee XMF).
- Escadrille d'assaut : 3 chasseurs-bombardiers de classe Gigas et 5 chasseurs type-31 (Seraph).
- Escadrille atmosphérique standard : 4 chasseurs de soutien au sol type-26 (Banshee GSA).
- Escadrille atmosphérique d'interception : 4 chasseurs-intercepteurs type-26 (Banshee).
- Escadrille atmosphérique de suprématie aérienne : 1 chasseur de suprématie aérienne type-34 (Vampire) et 3 chasseurs-intercepteurs type-26 (Banshee).

III.6.5. La 5^{ème} division : les forces spéciales

La cinquième division constitue le cœur du groupe des Opérations Spéciales en assurant le rôle de coordination mais aussi force militaire d'élite polyvalente. Ses guerriers sont des vétérans ayant connus maintes et maintes batailles, "*des guerriers forgés dans le sillon de la guerre grâce au sang de leurs ennemis*". Il n'est pas un seul guerrier du Covenant qui ne rêve de rejoindre les forces de la 5^{ème} division et cela est bien souvent l'aboutissement de toute une carrière. Cependant cet élitisme fait que lesdits guerriers sont plutôt peu nombreux, un handicap qui est, heureusement, largement compensé par leur valeur au combat. Ainsi, la cinquième division s'est spécialisée dans les opérations délicates devant être accomplies avec de faibles effectifs, contrairement aux immenses batailles menées par les troupes régulières.

Initialement dépendante de la 4^{ème} division pour ce qui était du transport et de la logistique, la 5^{ème} division a progressivement grandi en importance et en renommée au point de disposer à présent de sa propre flotte afin de bénéficier d'une relative indépendance stratégique. Cette flotte, bien que largement plus limitée que celle de la quatrième division, reste toutefois amplement suffisante pour les opérations que doivent mener les forces spéciales car leurs effectifs sont bien plus limités que les autres divisions de l'Alliance, leur force reposant avant tout sur leurs formidables compétences martiales et leurs équipements de très haute technologie. De manière à éviter d'emporter une ribambelle d'unggoys inutiles et encombrants, les vaisseaux de la 5^{ème} division disposent généralement d'un plus grand nombre d'ingénieurs Huragoks pour assurer leur entretien en mission.



Rejoindre la 5^{ème} Division : il est totalement illusoire de croire qu'il est possible de rejoindre les forces spéciales dès sa sortie de l'académie militaire ou du collège de guerre. Il faut être un vétéran aguerris ayant prouvé sa valeur au combat et prêt à tout pour défendre l'Alliance et ses idéaux, car la cinquième division souhaite s'assurer de toujours avoir la crème de la crème des guerriers de l'Hégémonie sous son commandement. De plus, les candidatures sont nombreuses et la cinquième profite donc des talents intrinsèques des guerriers ayant servis dans la plupart des autres divisions : ainsi les anciens guerriers de la 4^{ème} font généralement d'excellents officiers, ceux de la 3^{ème} de parfaits éclaireurs et tireurs, les guerriers de la 2^{ème} apportent leurs connaissances du combat en sous-effectif et ceux de la 1^{ère} leurs compétences martiales forgées au péril de leur existence.

Rôle : Les guerriers de la cinquième division forment les troupes spéciales de l'Alliance et sont utilisés pour les opérations d'importance capitales ou délicates. Ils sont donc des spécialistes du combat agressif en sous-effectifs et savent parfaitement retourner cet apparent handicap en une force redoutable avec des tactiques de guerre éclair, de raid et surtout grâce à leur grande

expérience du combat qui fait d'eux des combattants presque inégalables. C'est pourquoi ces guerriers sont souvent réquisitionnés par les inquisiteurs lorsqu'ils ont besoin d'une force de frappe supplémentaire pour appuyer celle qu'ils possèdent déjà. Le faible nombre des guerriers de la cinquième limite le risque de fuite d'information tandis que leur foi inébranlable réduit les risques de trahison et que leurs compétences assurent presque toujours le succès de la mission.

Relations avec les autres divisions : La plupart des guerriers des autres divisions admirent ceux de la 5^{ème} pour leurs compétences martiales et leur professionnalisme. Ils sont d'ailleurs tout aussi nombreux à rêver de rejoindre un jour leurs rangs. Toutefois cette division entretient des relations ambiguës avec les officiers de la 2^{ème} et de la 4^{ème}, cette dernière estimant que la flotte de la 5^{ème} vient empiéter sur ses prérogatives et la première jugeant que les guerriers de la 5^{ème} n'ont rien de plus que ceux des troupes furtives si ce n'est un ego surdimensionné. Ainsi lors des rares opérations inter-divisionnaires menées par la 5^{ème} il n'est pas rare que des accrochages mineurs éclatent mais rien qu'un duel amical ne puisse résoudre.

Stratégies courantes :

Les officiers de la 5^{ème} division estiment que la violence de l'action prévôt sur toute chose. Ainsi leurs tactiques et stratégies se basent essentiellement sur un assaut concentré, précis et tout aussi violent. Les compétences martiales des guerriers de la 5^{ème} étant difficiles à égaler, la plupart du temps, leurs ennemis ont à peine le temps de constater l'attaque et de saisir leurs armes que les forces spéciales se sont déjà rendues maîtres de la position. Toutefois il n'est pas rare que certaines situations nécessitent bien plus de finesse.

- **Assaut orbital :** la 5^{ème} division est passée maître dans l'usage des nacelles de largage individuelles pour mener des assauts rapides ou pour se retrouver directement au cœur de leur objectif en passant au-travers des éventuelles défenses anti-aériennes. Elle utilise généralement cette méthode pour pénétrer un lieu particulièrement bien protégé et défendu, la plupart du temps un centre de commandement ennemi ou alors d'une base ou d'un lieu très important pour ce dernier. Une fois au sol, les forces spéciales concentrent leur attaque sur un point précis du dispositif ennemi, généralement le plus faible, et y détruisent uniquement les défenses pouvant gêner leur progression. En effet leur rôle n'est nullement d'aider ou d'assister les autres forces de l'Alliance, car faire plus serait une perte de temps et de vies, chose que la division peut rarement se permettre. Ensuite, en fonction des objectifs à accomplir, les guerriers se séparent en plusieurs groupes afin de frapper ces objectifs de façon plus ou moins coordonnée. L'évacuation se fait ensuite rapidement sur un point prévu à l'avance, via des Phantoms lourdement armés qui empêchent l'ennemi de tenter quoi que ce soit à leur rencontre. Il n'est pas rare que dans ce cas-là que la 5^{ème} division laisse une petite surprise comme des explosifs à antimatière qui réduisent à néant ce qui reste de la base quand ce n'est pas déjà l'objectif premier de la mission.

- **Fer de lance :** les guerriers de la 5^{ème} forment les forces spéciales, les troupes d'élites de l'Alliance. C'est pourquoi dans le cas d'une offensive s'enlisant un peu trop au goût du conseil des maîtres, il arrive souvent que les forces de la 5^{ème} soit envoyées appuyer les guerriers des autres forces de l'Alliance pour effectuer une percée. Dans ce cas-là, les quelques escouades envoyées sont utilisées pour frapper un point précis du dispositif ennemi, frapper là où l'Alliance doit absolument passer. Leur assaut est concentré et extrêmement violent, d'autant plus lorsqu'il est appuyé par les forces des autres divisions placées temporairement sous le commandement de la 5^{ème}. C'est dans ces moments que l'Alliance révèle sa puissance destructrice, lorsque ces cinq plus grandes divisions travaillent de concert dans un unique but : anéantir les infidèles.

- **Purification :** bien que cela ne soit pas ouvertement répandu parmi les autres factions militaires ou civiles de l'Alliance, la 5^{ème} division assure un rôle parmi les plus dangereux qui soient possible, celui de combattre le Parasite à chaque fois que ce dernier est rencontré. En effet, de nombreuses installations de recherche ou de confinement forerunner abritent aujourd'hui le fléau des dieux et un tel ennemi ne peut pas être vaincu par des combattants ordinaires dont la force et la foi ne sont pas assez puissantes pour lui résister. Ainsi, les membres de la 5^{ème} division se sont fait une spécialité d'effectuer des attaques contre des installations infectées pour les purifier intégralement ou, lorsque cela n'est pas possible, récupérer ce qui peut encore l'être avant d'évacuer pour permettre à la flotte d'anéantir la zone contaminée. Chaque membre des forces spéciales reçoit une formation particulière pour apprendre comment tuer efficacement le

Parasite et éviter ou au moins ralentir son expansion. Lors de missions où la présence du Parasite est confirmée, les membres de la 5^{ème} portent généralement des armures complètes avec combinaison étanche et transportent des armes lourdes pour brûler les corps infectés ou les masses de souche parasite qu'ils viennent à rencontrer. De ce fait, cela les rend indispensables pour certaines opérations de l'Inquisition.

- Mission d'importance capitale : les forces de la 5^{ème} division sont couramment employées pour les opérations vitales pour l'Alliance. Il s'agit souvent de récupérer des données ennemies, d'exécuter un commandant adverse ou de rayer de la carte une grande menace pour l'Hégémonie. Il s'agit plus rarement de mission défensive visant à évacuer ou à sécuriser un lieu ou un objet important. Ces missions se font souvent avec le soutien de la sixième division, la Sainte Inquisition des Prophètes, et presque toujours sous son autorité plus ou moins directe. Les forces mobilisées pour de telles opérations sont généralement très faibles, deux ou trois escouades, guère plus, car ces missions doivent rester plus ou moins secrètes, en particulier si un motif plus ou moins inavouable justifiait la mission. Autant dire que les guerriers participant à de telles opérations sont choisis avec le plus grand soin. La plupart du temps, l'insertion se fait par nacelles de largage individuelles en des points différents pour éviter que toute la force de frappe ne se fasse détruire par des tirs chanceux. Le premier objectif de ces forces est de neutraliser toute menace immédiate avant de totalement isoler leur objectif en détruisant les relais de communication, les voies d'accès et en établissement un brouillage local. Les forces de la 5^{ème} division se regroupent ensuite pour accomplir leur véritable objectif. A partir de ce moment, ces guerriers suivent une stratégie plus ou moins semblable à celle utilisée lors d'un assaut orbital classique, à la différence que l'improvisation est souvent de mise car les renseignements concernant leur objectif sont souvent très légers.

Organisation de la 5^{ème} Division:

Les effectifs de la cinquième division sont séparés entre les différents Vaisseaux à sa disposition, les guerriers recevant leurs ordres directement du capitaine dudit vaisseau. Le grade de ce commandant varie en fonction de la nature de l'astronef, les vaisseaux capitaux de la cinquième division sont généralement commandés par un commandant de la cinquième tandis que les vaisseaux de ligne ont à leur tête un "simple" Zélote Domo. Le nombre de guerriers embarqués dépend inévitablement du vaisseau en question mais ne sont jamais au maximum de leur capacité. La raison principale est que la cinquième n'a tout simplement pas les effectifs pour cela. Ainsi la cinquième division comporte souvent des combattants totalement polyvalents, aussi bien capables de combattre aux côtés de leurs frères que dans le cockpit d'un chasseur. Afin d'assurer le bon fonctionnement d'un tel navire, la cinquième embarque de larges effectifs d'ingénieurs Huragoks, ce qui évite de s'encombrer d'Unggoys inutiles au combat.

Les forces combattantes d'un vaisseau de la cinquième sont ensuite divisées en **Lances**, chacune composée de cinq escouades. Le nombre de guerriers composant une lance variant en fonction de la nature des escouades qui la compose. Chaque lance est dirigée par Ultra Domo. Les Escouades, elles, se composent d'au moins un Major Domo Sangheili ou Jiralhanae et deux Minor Domo de la même race. Il faut toutefois noter que les forces Jiralhanae de la cinquième division sont peu courantes mais la loi du Grand Conseil oblige toutefois le conseil des Actes et de la Doctrine à leur octroyer vaisseaux, guerriers et ordres.

La cinquième division possède plusieurs modèles prédéfinis d'escouades correspondant chacune à une situation particulière même si certaines sont bien plus polyvalente que d'autre. Toutefois, la cinquième ne pouvant se payer le luxe de la première division consistant à posséder de larges effectifs et surtout car la nature des conflits change constamment, la plupart de ces escouades restent facilement adaptable à n'importe quelle situation.

- Escouade polyvalente : deux guerriers Kig-Yar et quatre combattants Unggoys.
- Escouade d'appui-feu : quatre guerriers Kig-Yar équipés d'armes de précision et une paire de combattants Mgalekgolos.
- Escouade de couverture : quatre combattants Unggoys équipés d'armes lourdes ou portatives.
- Escouade lourde : deux guerriers Sangheilis ou Jiralhanae supplémentaires.
- Escouade d'assaut : quatre guerriers Keg-Yarn équipés pour le combat rapproché.



III.6.6. La 6^{ème} division : la Sainte Inquisition des Prophètes

La 6^{ème} division de l'Alliance, la très Sainte Inquisition des Prophètes, est un nom qui fait trembler les hérétiques où qu'ils se trouvent. En effet, cette division est plus une organisation fanatique à l'intérieur même de l'armée qu'un véritable corps militaire puisqu'elle se consacre à la purification des races covenantes et à l'entretien constant de leur foi. Elle traque donc les hérétiques où qu'ils se cachent et les éliminera un par un pour le bien des nombreux fidèles voulant accomplir le Grand Voyage. Toutefois ce n'est pas son unique rôle puisqu'elle s'occupe aussi de la sécurisation et de la récupération des reliques forerunners trouvées par les autres forces de l'Alliance. Cependant dans cet objectif, elle collabore souvent avec les autres divisions de l'Alliance qui disposent, elles, de véritables forces armées. Ainsi la 6^{ème} est souvent amenée à collaborer avec la 5^{ème} division dont l'excellence de ses guerriers permet de disposer de forces armées loyales, compétentes et suffisamment peu nombreuses pour limiter tout risque de fuite. Ces différents rôles en font donc la principale et la seule organisation de renseignement et de contre-espionnage de l'Alliance.



Rejoindre la 6^{ème} Division : La plupart des membres de la 6^{ème} division ont auparavant subi une formation militaire plus ou moins longue en fonction de leurs espoirs mais surtout de leur race. Ainsi, la majorité d'entre eux sont des guerriers plus ou moins doués, ceci étant une des conditions d'entrée en sein de cette division. Cependant, le principal critère n'est pas physique mais psychologique, chacun des candidats devant être un fervent croyant dans les idéaux de l'Alliance, et surtout un individu totalement fidèle aux trois Grands Prophètes et à toute autorité religieuse. Cependant ce critère ne peut véritablement se constater par des tests ou des épreuves, et c'est pourquoi lorsqu'un inquisiteur cherche un ou plusieurs nouveaux collaborateurs, il se rend dans les différentes académies militaires à la recherche de candidats. Ensuite, chaque inquisiteur possède sa propre méthode pour véritablement tester ses aspirants : les faire combattre entre eux dans un combat à mort, une discussion philosophique sur les principes religieux, un ensemble de questions pièges sur les croyances covenantes, etc. Il existe de nombreux exemples, toutefois aucun ne concerne de véritables opérations à l'encontre d'hérétiques, ce genre de missions étant considérées comme trop délicates pour de simples aspirants. Enfin, l'inquisiteur attribue le grade de **diacre** à ceux qu'il juge dignes, les plus méritants pouvant même devenir directement des **exécuteurs**.

Rôle : La Sainte Inquisition des Prophètes se charge principalement de l'élimination des hérétiques et de leurs organisations, généralement appelées des loges. Il n'y a aucune limite à ces traques et les inquisiteurs cherchent aussi bien au sein même des plus prestigieuses organisation de l'Hégémonie qu'au fond des colonies les plus éloignées. Toutefois ce n'est pas son seul rôle. En effet, la Sainte Inquisition se charge aussi de trouver, de récupérer et de protéger toute sorte d'artefacts et de reliques Forerunners, une tâche qu'ils accomplissent avec un zèle sans commune mesure.

Relations avec les autres divisions : Les relations de la 6^{ème} avec les autres divisions sont plutôt ambiguës. La plupart respecte son autorité sans égale et les valeurs que véhiculent ses membres. Toutefois leur habitude à fouiller dans la vie privée de certains guerriers reconnus, à mener de véritables guerres internes, à sacrifier d'innombrables vies pour des objectifs stratégiques parfois discutables, en bref leur zèle peut parfois amener des guerriers à douter de certains de ses membres. Cependant, ce cas-là reste relativement rare. En définitive, la Sainte Inquisition reste respectée par la plupart des autres divisions et il vaut mieux traiter ses membres avec respects si on ne veut pas finir traité comme un hérétique de la pire espèce.

Stratégies courantes :

La 6^{ème} division n'étant pas une organisation militaire à proprement parler, elle ne possède pas de réelle stratégie au sens entendu par les officiers supérieurs en charge d'opérations spéciales ou de larges affrontements terrestres ou navals. En effet, elle préfère s'appuyer sur les autres forces de l'Alliance lorsqu'une bataille est inévitable, utilisant alors les tactiques et stratégies propres à ces dernières. Toutefois il existe quelques schémas opérationnels récurrents au sein de la Sainte Inquisition.

- **Récupération de reliques :** l'inquisiteur ou le légat en charge d'une telle opération dispose d'agents spécialisés dans de telles opérations, les dévots. Ces derniers opèrent généralement par équipe de trois ou quatre mais peuvent parfois être moins nombreux ou accompagnés de troupes de la 5^{ème} division, particulièrement si la récupération impose un combat contre le Parasite (cela arrive plus souvent qu'on ne peut l'espérer). Cependant les dévots préfèrent toujours opérer seuls, utilisant leur science du combat et des boucliers d'occultation afin de mettre toutes les chances de leur côté. Ces forces de l'inquisition commencent par isoler leur objectif en coupant les voies d'accès, en brouillant les communications voire même en réquisitionnant d'autres forces de l'Alliance pour établir un blocus pour ensuite pénétrer plus en avant. Ensuite, l'équipe de dévots progresse directement vers son objectif en s'assurant que tout soit mis en œuvre pour assurer leur succès, ce qui inclut des diversions suicidaire voire même des prises d'otages dans le cas d'installations humaines, car le Grand Voyage prévôt sur tout.

- **Élimination d'un groupe dissident :** l'inquisition a pour tâche d'éliminer tous ceux qui renient la parole des Prophètes ou qui la mettent en doute. Cette tâche est confiée par l'inquisiteur aux différents exécuteurs sous ses ordres. Ces derniers agissent en groupes plus ou moins grands en fonction de la menace à neutraliser et, parfois, s'assurent le soutien des autres divisions de l'Alliance lorsque leurs effectifs sont insuffisants. Lorsque le nombre de cibles à abattre est relativement faible, les guerriers investissent directement les lieux où se terrent leurs adversaires pour les éliminer un à un, leur montrant ainsi la force de ceux qui suivent la voie tracée par les Prophètes. Cependant dans des cas où il faut éliminer un très grand nombre de dissidents rassemblés en un même endroit, les exécuteurs n'hésitent pas à utiliser de puissants explosifs ou à faire appel à la force de la flotte de l'Alliance pour vitrifier le lieu après en avoir détruit les défenses principale. Bien sûr, cette stratégie ne peut être employée si elle risque de nuire à un lieu Saint sauf contre-ordre d'un légat de l'inquisition ou d'un ministre San'shyuum, ce qui arrive très rarement il faut le dire.

- **Élimination d'un élément à risque :** la sixième division se doit de protéger la foi des citoyens covenants, c'est pourquoi elle n'hésite pas à éliminer tout individu occupant une position plus ou moins officielle au sein de l'Alliance s'il vient à présenter risque pour l'autorité religieuse. Cette tâche échoie aux exécuteurs de l'inquisition mais dans le cas de cible importantes il peut s'agir d'un ossoona directement mandaté par le ministère de l'Inquisition, voir même d'un inquisiteur ou d'un légat. Généralement, l'assassin travaille seul mais, dans le cas d'une cible bien protégé, il peut s'assurer le soutien de la cinquième

division ou former une équipe avec d'autres agents de la sixième. Ensuite, la méthode d'opération peut varier en fonction de l'assassinat. En effet, plus la cible occupe une place importante dans l'organisation de l'Alliance, plus il faudra faire preuve de finesse pour limiter les retombées politiques.

Organisation de la 6^{ème} Division :

La sixième division est directement mandatée par le ministère de l'Inquisition et par son ministre San'shyuum. Chaque inquisiteur s'organise ensuite sa petite armée personnelle composée d'agents de confiance, toutefois chaque nouveau recrutement dans cette division doit être approuvé par un envoyé du ministère, qui gère également les promotions de ces agents. De par la grande liberté dont jouissent les inquisiteurs pour former leurs groupes d'enquête et d'opération, les forces de la 6^{ème} division sont réparties assez inégalement selon plusieurs grades qui sont spécifiques à l'inquisition et que nous vous décrivons ci-dessous :

Légit : ce poste occupé uniquement par des officiers sangheilis est d'une importance capitale car il a pour mission de faire le lien entre l'état-major de l'armée de l'Alliance et le ministère de l'Inquisition, aussi est-il normal que ce soit uniquement des membres de ce ministère qui puisse nommer un sangheilis à ce poste. Bien qu'ils portent la même armure que les inquisiteurs, les légats se démarquent de ces derniers par l'ajout du préfixe "ika" avant leur nom, mais en-dehors de cela il possède sinon exactement les mêmes droits et le même rôle qu'un inquisiteur à ceci près qu'il peut être désigné par le ministère pour siéger au sein du conseil des maîtres d'une flotte pour servir d'ambassadeur du ministère. Lorsqu'un légat occupe une telle position, il peut user de son autorité pour surveiller toute trace d'hérésie à travers la flotte ainsi que pour s'assurer personnellement de la protection et de la sauvegarde des éventuelles reliques forerunners découvertes. Malgré la politique actuelle qui veut que seuls les sangheilis puissent accéder à ce titre, les trois grands Prophètes, en collaboration avec le ministre de l'inquisition, ont nommé parmi les Jiralhanaes les plus fidèles quelques légats fantômes qui rendent compte directement au triumvirat. "Officiellement" ces Jiralhanaes restent de simples ossoonas et, malgré leur manque de finesse et de discrétion, sont chargés des opérations qui risqueraient de faire vaciller la foi de certains sangheilis.

Inquisiteur : l'inquisiteur est un individu disposant d'extraordinaires pouvoirs et ayant prouvé à maintes reprises sa foi dans la religion covenante. Il a donc à sa disposition une petite armée personnelle composée d'agents qu'il a lui-même recrutés et qui ont été minutieusement sélectionnés. Cet individu reçoit son autorité directement de la part du ministre de l'inquisition ou de son vice-ministre ou encore, dans certains cas d'importance majeure, d'un ou de plusieurs Hiérarques. Afin d'être toujours disponibles, les inquisiteurs possèdent un terminal de communication donnant sur une fréquence cryptée extrêmement bien protégée mais, toutefois, étant donné la nature de certaines données échangées, on utilise bien souvent cette fréquence pour leur ordonner de retourner sur Grande Bonté afin de recevoir en personne leur mission ou leurs informations de manière plus discrète. L'autorité d'un inquisiteur est incontestable par la plupart des membres de l'Alliance, sous peine d'être considéré comme un hérétique, seul les hauts responsables du ministère de l'inquisition et le triumvirat pouvant remettre en cause le jugement d'une telle personne. Cependant, vu les immenses pouvoirs conférés à un unique individu, les inquisiteurs sont rarissimes, une poignée dans toute l'Alliance, sans compter qu'officiellement seuls les Sangheilis peuvent prétendre à ce grade. Il existe toutefois quelques inquisiteurs fantômes nommés parmi les Jiralhanaes les plus zélés et contrôlés directement par les Hiérarques, à l'instar des légats fantômes et, tout comme eux, ils portent "officiellement" le grade d'ossoona.



Exécuteur : les exécuteurs sont les agents les plus courants au sein de la Sainte Inquisition, car ce sont eux qui se chargent de l'élimination des menaces directes contre l'Alliance et le Grand Voyage, les hérétiques. Ils opèrent en groupes plus ou moins larges en fonction de la tâche à accomplir, accompagnant parfois les troupes plus régulières recrutées par leur inquisiteur. Ainsi, les exécuteurs sont les agents chargés de combattre le fléau de l'incroyance et seuls les plus méritants d'entre eux deviennent des dévots à la suite de nombreuses missions réussies. C'est donc en exterminant la vermine hérétique qu'ils prouvent à leurs supérieurs qu'ils sont dignes d'approcher et de voir des artefacts laissés par leurs Dieux. Généralement, ces individus ne disposent pas de technologie ou de matériel plus évolués que ceux des troupes régulières, car ils sont considérés comme des outils facilement remplaçables et seuls ceux ayant prouvé leur valeur un certain nombre de fois peuvent entrer dans les bonnes grâces de leur maître pour se voir offrir de l'équipement plus précieux, plus efficace, et surtout plus mortel. Tous comme les Ossoonas, certains exécuteurs sont dissimulés au sein des autres divisions militaires de l'Alliance afin de frapper là où on ne les attend pas, mais aussi pour entretenir la réputation de la fureur impitoyable de l'Inquisition à laquelle nul hérétique ne peut espérer échapper.

Ossoona : un ossoona est un agent qui a prouvé sa valeur à la sixième division et au ministère de l'inquisition et qui reçoit donc l'indicible honneur de servir directement sous les ordres des hauts responsables dudit ministère et de la sixième division. Ce terme signifie littéralement « l'œil des Prophètes » et les ossoonas sont donc chargés de surveiller certains individus, voir même de les éliminer s'ils présentent un risque pour l'Alliance et ses croyances. Officiellement, un ossoona n'a aucune existence, il est totalement effacé des archives de l'Hégémonie pour ne plus qu'exister aux yeux des

Hiérarques, des hauts responsables du ministère de l'inquisition et la sixième. Devenir un ossoona peut être une dure épreuve pour un Sangheili qui accorde beaucoup d'importance à son nom car il doit alors faire usage de fausses identités, mais il s'agit toutefois d'un passage obligé pour devenir inquisiteur. C'est de cette manière que les plus grands serviteurs de l'inquisition montrent leur foi et leur capacité à tout mettre de côté pour le bien du Grand Voyage.

Dévot : les dévots sont les agents les plus compétents au service d'un inquisiteur, ceux qui ont à la fois montré leur force au combat, la justesse de leurs idéaux, leur foi en l'Alliance et surtout qu'ils étaient dignes de confiance. C'est pourquoi les dévots n'ont qu'une seule et unique tâche : trouver, récupérer et protéger toute relique ou artefact Forerunner afin de le remettre aux hiérarques. Ces guerriers sont équipés d'une armure unique en son genre, inspirée de celle des forces spéciales qui, en plus de leur fournir une importante protection, leur permet d'être facilement reconnus par les troupes des autres corps d'armée. Les dévots agissent la plupart du temps seuls ou en petite équipe de trois ou quatre guerriers et peuvent exiger quasiment n'importe quoi de n'importe quel guerrier du moment qu'il s'agit de protéger ou de récupérer une relique ou un artefact des Dieux.

Diacre : les diacres sont les agents de base de l'inquisition, chargés de la surveillance plus ou moins directe des troupes de l'Alliance et donc de s'assurer de leur foi envers la foi covenante. Ce rôle étant assez peu valorisant, il est assuré essentiellement par des membres des races vassales, mais il peut arriver qu'un guerrier sangheili accepte cette charge en plus de ses responsabilités habituelles. La plupart de ces agents sont officiels mais certains bénéficient d'identités secrètes au sein même de l'Alliance afin que tout hérétique infiltré puisse craindre de tomber sur un agent de l'inquisition. Les diacres ayant une autorité très limitée, il n'est pas rare de voir des diacres Unggoys, Kig-Yar ou même Keg-Yarn mourir plus ou moins accidentellement après avoir menacé des individus peu enclins à obéir.



Arbitre : Au cours de l'histoire de l'Alliance, il est arrivé plusieurs fois qu'une soudaine période de crise appelle à la nomination d'un chef d'importance à la fois militaire et religieuse derrière lequel se rassemblent les guerriers pour faire face à la menace, quelle qu'elle soit. Le titre de ce chef est l'Arbitre, et c'est le plus grand honneur qui puisse être donné à un guerrier sangheili. Son pouvoir sur les armées de l'Alliance est supérieur à celui de tout autre commandant de la hiérarchie standard et il ne rend compte qu'aux grands prophètes san'shyuums, ce qui lui donne toutes latitudes pour faire face à la crise à laquelle il doit mettre fin. La nomination d'un Arbitre est toujours un événement extrêmement important dans l'Alliance, car cela signifie que quelque chose menace l'existence même des peuples qui la constituent. Les Arbitres sont toujours envoyés sur les missions les plus périlleuses afin de gonfler le morale des troupes qui y participent, rendant réalisables même les affrontements les plus suicidaires. Il arrive donc très souvent qu'un Arbitre meure dans l'exercice de ses fonctions en se sacrifiant pour la cause de l'Alliance, ce qui fait de lui un martyr célébré dans l'histoire de sa lignée et de son peuple tout entier. Cette mort peut permettre à un Arbitre de laver son honneur et de rétablir une fierté que sa lignée pourrait avoir perdue par le passé, ce qui encourage ces individus à accomplir leur tâche au mieux sans se soucier de leur propre survie. Des événements comme la soumission des chasseurs ou la révolte des unggoyos auraient sans doute considérablement meurtri l'Alliance si les Arbitres n'avaient pas été mis à la tête des armées pour affronter ces crises.

III.6.7. La 7^{ème} division : les Conseils des Maîtres

Lors du déploiement d'une flotte de combat quelque part, il est indispensable que l'ensemble des forces faisant partie de cette flotte répondent à un même état-major qui prend alors les décisions stratégique de plus haut niveau. Chaque flotte est donc placée sous l'autorité d'un ensemble d'officiers de haut rang et de leurs gardes du corps personnels qui forment alors ce que l'on appelle le Conseil des Maîtres. Bien que chacun de ces officiers soit à la fois le représentant et le responsable des troupes d'une ou plusieurs divisions en particulier, ils se démarquent de ces dernières en étant rattachés à un autre corps d'armée, la 7^{ème} division, qui est constituée par l'ensemble de tous les conseils des maîtres existant sur les différentes flottes covenantes.

Les membres de la 7^{ème} sont donc peu nombreux mais la rumeur veut que chacun d'entre eux puisse défaire une armée. Bien sûr, il s'agit d'exagérations dignes des unggoyos, mais personne ne peut nier que chaque membre de la septième division est un incroyable guerrier forgé par plusieurs kyelds d'expérience militaire. Les membres de la 7^{ème} sont aussi réputés pour être les officiers les plus compétents dont dispose l'Alliance, des officiers qui n'hésitent pas à aller combattre en première ligne aux côtés des autres corps d'armée. La mobilisation d'un seul guerrier de cette division permet de renforcer considérablement un front, redonnant du courage aux guerriers qui s'y trouvent et apportant des connaissances martiales, tactiques et stratégiques inégalables qui sont bien souvent capable de faire pencher la bataille en faveur de l'Hégémonie. Ces guerriers se sont hissés à la sueur de leurs fronts au-dessus du commun des mortels, devenant des individus dont la simple présence inspire tous les combattants alentours. Il va sans dire que vu son rôle extrêmement important dans le cadre d'un conflit, la 7^{ème} division ne compte en ses rangs que des guerriers Sangheilis qui dirigent d'une main de fer les armées de l'Alliance.

Rejoindre la 7^{ème} Division : Il n'existe qu'une seule façon de rejoindre la septième division : être sélectionné par l'un des maîtres siégeant au conseil d'une flotte pour devenir une de ses sept premières lames. Les premières lames sont à la fois des gardes du corps et des conseillers tactiques choisis pour leurs talents de stratège mais surtout pour leurs capacités martiales sans égales, ce qui leur permet de seconder efficacement leur maître durant les réunions d'état-major ainsi que de le protéger lorsqu'il souhaite participer aux combats. Les meilleures premières lames peuvent ensuite espérer devenir un des maîtres du conseil et par la suite accéder aux plus hautes instances de l'Alliance.

Rôle : chaque conseil des maîtres de la 7^{ème} division assure le commandement des forces de l'Alliance dans une zone de conflit particulière au sein d'une flotte de combat. Le premier rôle de ses membres n'est donc pas de combattre, toutefois l'appel du sang et de la bataille se reflète en chaque sangheili et il peut arriver qu'un maître prenne directement la direction d'une bataille ou d'une opération en particulier. Il est alors accompagné de ses sept premières lames et dirige ses troupes depuis les premières lignes, les guidant par l'exemple. Il va sans dire qu'une telle équipe de guerriers est quasiment impossible à stopper, toutefois il est bien plus courant que cet officier envoie uniquement une ou plusieurs de ces première lames sur le terrain afin qu'ils agissent et dirigent les opérations en son nom.

Relations avec les autres divisions : la 7^{ème}, de par son rôle dirigeant des forces armées de l'Alliance, est unanimement respecté par ces dernières. Il n'est pas un seul guerrier sangheili qui, au sein de l'Alliance, ne rêve pas de rejoindre un jour les rangs de ces formidables guerriers et tacticiens. Ainsi les membres de la septième division se voient toujours confié le commandement de toutes les troupes de la division dont ils ont la charge dès qu'ils arrivent sur le terrain. En effet, les officiers des différentes divisions savent que l'envoi de tels combattants ne laisse qu'une seule alternative possible aux troupes : la victoire. C'est pourquoi les plus expérimentés et les plus superstitieux des guerriers ont parfois tendance à voir l'arrivée d'un membre de la septième comme un présage annonçant une bataille sanglante et glorieuse, ce qui fait qu'ils en arrivent vite à tout faire pour impressionner leur nouveau commandant. Ainsi la seule présence d'un de ces guerriers en armure blanche suffit parfois à renverser le cours d'une bataille.

Organisation de la 7^{ème} Division de l'Alliance :

Chaque conseil des maîtres s'articule autour de trois maîtres et d'un commandeur suprême, chacun de ses officiers talentueux étant protégés par une escouade de sept Major Domo de la 7^{ème}, les premières lames. Les grades de cette division étant différents de ceux habituellement usités au sein de l'Alliance, il vous en sera fait une petite description ci-dessous :

Commandeur suprême : un commandeur suprême était autrefois un sangheili occupant un poste important dans l'une des institutions de l'Alliance. Généralement il s'agit d'un ancien maître d'un conseil de flotte mais il peut parfois s'agir d'un ancien conseiller voire même d'un légat ou d'un inquisiteur. Ce dernier a ensuite été intronisé par le grand conseil, sur recommandation de l'amiral impérial, au rang de commandeur suprême afin de prendre les commandes de toutes les forces rassemblées au sein d'une flotte de combat. Ces individus deviennent alors les architectes de la machine de guerre de l'Alliance dirigeant leurs troupes vers leurs objectifs et recevant leurs ordres directement de l'amiral impérial en personne. La plupart du temps, un commandeur suprême était auparavant un maître de flotte, un ancien officier de la quatrième division et a donc sous ses ordres son propre navire. Il s'agit là d'une vieille tradition militaire de l'Alliance, la quatrième division formant souvent les meilleurs officiers. Toutefois il peut arriver que l'individu choisis ait été un maître des opérations spéciales voire, plus rarement, un maître de terrain. L'un des rôles d'un commandeur suprême est de représenter sa flotte de combat au sein du conseil des actes et de la doctrine, l'état-major principal de l'Alliance, qui décide de l'orientation à donner à cette machine de guerre colossale. Les membres de cet état-major se réunissent souvent par le biais de projections holographique, chacun de ses membres étant dispersés aux quatre coins de la galaxie. Le commandeur suprême est, comme tous les officiers du conseil des maîtres, escorté par une escouade de sept premières lames.

Maître de la flotte : le maître de la flotte est l'officier responsable des forces navales au sein du conseil des maîtres. Il dispose des mêmes privilèges qu'un commandant de la quatrième division, dont entre autre, celui de commander directement son propre bâtiment. A l'instar des autres maîtres, ce dernier est directement nommé par le conseil des actes et de la doctrine pour servir au sein d'une flotte de combat particulière. La plupart du temps, il s'agit d'une ancienne première lame ayant servi au sein de la quatrième division et ayant été recommandée par son ancien commandant. Dans la plupart des flottes de combat, le maître de la flotte endosse le rôle de commandant en second des forces de l'Alliance, c'est donc lui qui vient à prendre le commandement si jamais son commandeur suprême venait à mourir. C'est pourquoi ces guerriers ont plus de chance d'accéder à jour à ce titre que les autres maîtres du conseil. Le maître de la flotte est, comme tous les maîtres du conseil, protégé par une escouade de sept premières lames.

Maître des opérations spéciales : cet individu est l'officier de la septième division chargé de représenter le groupe des Opérations Spéciales – c'est à dire la 2^{ème}, 3^{ème} et 5^{ème} division – au sein du conseil. Toutefois, la plupart du temps, il s'agit de guerriers ayant essentiellement servi au sein de la cinquième, car la 2^{ème} et la 3^{ème} divisions sont jugées mineures au sein des Opérations Spéciales de l'Alliance. Ce manque d'égalité entre ces trois divisions est d'ailleurs l'une des sources de tensions entre ces corps d'armée. Ainsi, le maître des opérations spéciales possède la plupart du temps les mêmes privilèges qu'un commandant de la cinquième division, dont celui de posséder son propre vaisseau. A l'instar des autres maîtres, ce dernier est nommé par le conseil des actes et de la doctrine et était généralement une première lame ayant servi au sein de la cinquième division avant d'être recommandé par son ancien supérieur. Ce maître de la septième division est, comme tous ses semblables protégés par une escouade de sept première lames Sangheilis.

Maître de terrain : le maître de terrain représente la 1^{ère} division au sein du conseil. C'est donc ce dernier qui à la prérogative sur toutes les opérations terrestres menées par les troupes régulières assignées à la flotte de combat dans laquelle il officie. Il est nommé comme tous les autres maîtres par le conseil des actes et de la doctrine parmi les rangs des premières lames ayant servi au sein de la première division et qui ont été recommandée par leur ancien maître. Le maître de terrain dispose des mêmes privilèges qu'un commandant de la division qu'il représente. Il a donc sous ses ordres directs une légion de la première division qui devient la première légion de la flotte de combat, composée des meilleurs guerriers de la première division disponibles. Il est évident, vu son rôle, que le maître de terrain est l'officier du conseil se rendant le plus souvent sur le terrain pour y commander les troupes.

Légat : le légat n'est pas véritablement un membre de la 7^{ème} division et ne dispose donc d'aucun véritable pouvoir au sein du conseil des maîtres, cependant il y siège de manière systématique pour des raisons de sécurité. Il s'agit en fait d'un membre de la 6^{ème} division, la Sainte Inquisition, qui est chargé de surveiller les commandants des flottes de combat pour s'assurer qu'aucune pensée hérétique ne les traverse. De plus, le légat peut prendre le commandement des opérations de la flotte quand il s'agit de récupérer ou de protéger des reliques Forerunners et, en siégeant au conseil des maîtres, il est sûr qu'aucune information ne lui est cachée. Certaines flottes de combat étant directement commandées par un membre de l'inquisition, le légat n'est pas toujours représenté au sein du Conseil, cela dépend de l'origine du commandeur suprême. La plupart du temps, cet individu est un sangheili nommé par le ministère de l'inquisition et qui rend des comptes uniquement à ce dernier. Cependant il peut arriver qu'il s'agisse d'un san'shyuum occupant un poste plus ou moins important au sein de ce même ministère.



Première lame : l'entrée au sein de la 7^{ème} division se fait en devenant l'une des premières lames de l'un des maîtres du conseil voire du commandeur suprême. Ces guerriers portent officiellement le grade de Major Domo mais leur titre apporte une autorité exceptionnelle pour ce rang. Ce titre vient directement de la culture sanghelienne et plus précisément du clan Fang, ainsi on désigne parfois les premières lames sur leur titre originel de "D'nend Fangs". Chaque première lame est choisie avec attention par le maître qu'elle va devoir protéger ou alors par la première lame en qui ce dernier a le plus confiance et qui assume par conséquent le rôle non-officiel de chef cette escouade d'élite. Les premières lames ont donc le devoir de s'assurer de la survie de leur commandant, une tâche bien difficile puisque la soif de combat naturelle à tout guerrier appelle parfois ces officiers au cœur des batailles les plus difficiles. Cependant l'excellence martiale des premières lames fait qu'il s'agit souvent d'adversaires quasiment impossible à stopper même pour un soldat spartan. Il n'est pas rare qu'un officier de la 7^{ème} division envoie une ou plusieurs de ses premières lames pour superviser une opération en particulier, ce qui fait qu'elles agissent alors en son nom et inspirent les troupes en dirigeant l'assaut directement depuis les premières lignes. En leur présence, les guerriers et combattants de l'Alliance sont plus motivés, obéissants, combattifs et attentifs, la réputation des premières lames les précédant. Sur le terrain, combattre n'est pas le seul rôle des premières lames : ils sont aussi présents pour observer les guerriers à l'œuvre et ainsi déterminer lesquels sont les plus aptes à être promus. La présence - parfois secrète ou imprévue - de premières lames permet ainsi d'éviter tout risque de faux rapports, de la part d'officier peu scrupuleux, visant à obtenir des promotions plus rapidement et facilement.

III.7. AUTRES FACTIONS COVENANTES

Malgré toute sa puissance militaire et son autorité religieuse, l'Alliance covenante est loin d'être une civilisation parfaitement unie et sans secrets. En dehors des hérétiques qui s'opposent plus ou moins directement aux agissements du Grand Conseil depuis leurs repères secrets, il existe de multiples factions opérant au sein même du territoire de l'Alliance en poursuivant leurs propres buts, qu'ils soient connus ou non des autres covenants.

IMPORTANT : toutes les factions qui sont décrites dans ce chapitre sont des éléments que notre équipe a ajoutés à l'univers de Halo pour le rendre plus riche, plus complexe et plus varié. Cependant nous comprenons que ces mêmes factions peuvent sembler inadéquates pour certains fans ou joueurs, quelle qu'en soit la raison, et c'est pourquoi nous tenons à vous préciser ici qu'elles sont **totale^{ment} optionnelles**. Cela signifie que dans le cadre de vos créations (machinimas, fanstories, fanarts, etc.), ou dans le cadre d'aventures dans notre jeu de rôle **Halo : Héros et Hérétiques**, vous pouvez entièrement les ignorer si vous le souhaitez. Nous ne vous en tiendrons aucune rigueur, ces factions sont là pour ceux qui souhaitent les utiliser.

III.7.1. La loge des Lames Noires

Nature : organisation secrète

Affiliation : loyaliste fanatique

Fondateurs : sept sangheilis escortes inconnus

Lieu et date de fondation : sur le monde d'Ogan 'San en 2104 (calendrier humain), 19^{ème} Âge du Conflit.

Point de vue sur les humains : ce sont des hérétiques de la pire espèce et ils doivent être exterminés jusqu'au dernier tel que l'exigent les hiérarques.

Alliances connues : aucune ; manipulent secrètement certaines institutions de l'Alliance covenante.

Origines :

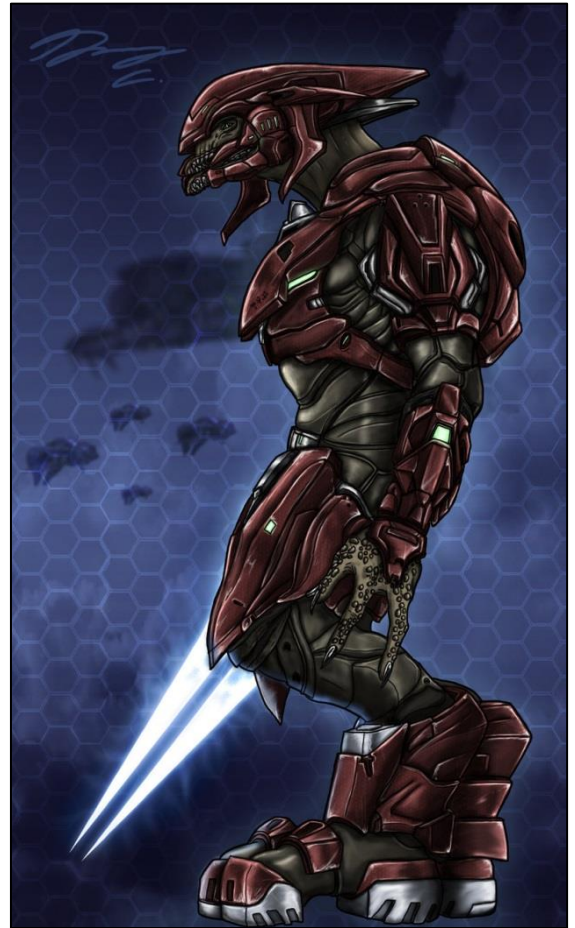
Pendant des millénaires, les Lames Noires n'étaient qu'une légende sangheili parmi tant d'autres. Cette histoire disait que, durant les premières décennies après que les clans ancestraux de Sanghelios aient établi le Code de l'Honneur, vers les années -5.800, sept guerriers voyagèrent à travers le grand continent de Yermo pour terrasser tous ceux ne respectaient pas cette nouvelle loi. Ils gagnèrent le nom de Lames Noires parce qu'on dit que leurs épées étaient trempées dans le sang des traîtres lorsqu'elles étaient forgées, afin de former un acier noir comme la nuit. Cette légende fait partie des piliers de la civilisation sangheilis et constitue un rappel de ce qui arrive à ceux qui trahissent l'Honneur de leur peuple.

Les Lames Noires telles qu'on les connaît aujourd'hui sont une conséquence directe de la trahison du Verdict des Cendres qui signa la mort de la Grande Union durant le 19^{ème} Âge du Conflit. Car lorsque ces hérétiques brisèrent la trêve établie avec l'Alliance pour combattre les Apôtres du Néant, ils profitèrent de l'effet de surprise pour assassiner autant de sangheilis que possible. Le grand prophète de la Charité fut l'une de leurs cibles et mourut malgré les efforts de sa garde personnelle dont seulement sept membres sur trente survécurent. Bien qu'ayant massacré les assassins du Verdict des Cendres jusqu'au dernier, les guerriers d'escorte étaient couverts de honte pour n'avoir pas su protéger le hiérarque mais surtout pour avoir survécu à sa place. Mais plutôt que de mettre fin à leur vie eux-mêmes, ils choisirent de redevenir de simples soldats de l'Alliance pour chercher une mort honorable qui pourrait laver leur nom. Chacun parti de son côté, persuadé de ne jamais revoir ses compagnons d'infortune.

Mais durant treize années ils participèrent à autant d'affrontements que possible contre les hérétiques sans qu'aucun d'entre eux ne périsse, et plusieurs devinrent même des officiers de terrain très respectés dans les différentes divisions militaires de l'Alliance. Ils finirent par se retrouver sur le même champ de bataille au cours d'une opération de purge sur le monde d'Ogan 'San, et interprétèrent cela comme la volonté des dieux eux-mêmes : les forerunners veillaient sur eux en récompense pour leur dévotion et leur combat contre le fléau de l'incroyance. Cependant ils avaient pu largement constater que les stratégies de guerre conventionnelles ne suffisaient pas à éradiquer les loges hérétiques, seulement à limiter leur influence et les dégâts qu'elles causaient. Et c'est alors que la légende des Lames Noires leur inspira l'idée de fonder une organisation secrète portant ce même nom afin de frapper les ennemis de l'Alliance là où ils ne s'y attendraient pas.

Après avoir défini le rôle et le code secret de cette organisation, les sept guerriers fondateurs repartirent chacun de leur côté et commencèrent à recruter des fanatiques prêts à suivre leur cause, c'est à dire l'extermination totale des hérétiques et l'accomplissement du Grand Voyage par tous les moyens.

« Personne ne peut échapper à ce qu'il ne connaît pas »



Organisation :

Par décision de ses fondateurs, il n'existe aucune hiérarchie au sein de la loge, car l'établissement d'une structure de commandement présente de sérieux inconvénients en termes de discrétion et de rapidité d'action contre les hérétiques. Ainsi, tous les membres de cette organisation portent le titre de **Lame Noire** et ne détiennent aucun objet ou marque permettant de les identifier comme tels s'ils viennent à périr lors d'une mission ou si l'Inquisition vient à enquêter sur eux. Pour se reconnaître entre eux, ces individus donnent dans un ordre précis les noms des sept sangheilis escortes à l'origine des Lames Noires, parfois de manière codifiée lorsque cela est nécessaire. Au fil des années, une phrase-clé s'est progressivement répandue en employant chacun des mots symbolisant les différents fondateurs de la loge tout en passant pour de la poésie : « *La brise du printemps a soufflé sur mes cœurs, murmurant les noms de mes amis oubliés, et avec eux le souvenir de ma destinée, qui ravive alors la flamme de ma fureur.* »

Seuls les sangheilis ayant servi au moins sept ans dans la loge peuvent recruter de nouveaux membres en sélectionnant les individus selon leur fanatisme religieux, leurs capacités, et surtout leur discrétion. C'est pourquoi ils recrutent très rarement des unggoyos ou des kig-yars, car les premiers ont la langue trop bien pendue et les seconds pourraient parfaitement être capables de vendre leurs informations à la 6^{ème} division ou aux hérétiques. En revanche, les guerriers lek-golos et keg-yarns forment des agents extrêmement fiables et redoutables dans l'exécution des tâches qui leur sont confiées. Étrangement, les sangheilis des Lames Noires ont très rapidement accepté des combattants jiralhanaes parmi eux en raison du fanatisme que ces derniers présentent à l'égard du Grand Voyage, bien qu'il soit assez difficile de trouver des spécimens capables d'être discrets sur leurs activités. Lorsqu'un nouveau guerrier est recruté, les officiers sangheilis membres de la loge favorisent sa mutation vers des escouades composées exclusivement de Lames Noires, formant ainsi des **escouades purificatrices** meurtrières qui peuvent facilement agir contre les hérétiques à tout moment.

Les Lames Noires ne parlent jamais de leurs tâches secrètes au moyen de transmission radio, préférant se relayer toutes leurs informations de vive voix. Cela requiert généralement du temps mais empêche toute forme d'espionnage, et donc personne ne peut savoir ce que savent exactement les Lames Noires sur un sujet ou sur un autre. Il est cependant important de noter que, en raison du caractère fanatique de ses membres, la loge possède très certainement des agents infiltrés au cœur des plus hautes organisations politico-militaires de l'Alliance telles que le Grand Conseil, la garde d'escorte et la Très Sainte Inquisition des prophètes. Toutes les informations recueillies sont partagées entre tous les membres de la loge, bien que les mesures de précaution rendent la diffusion particulièrement lente selon la distance de chaque Lame Noire par rapport à la source d'information.

L'arme la plus puissante de la loge est son secret quasi absolu, qui va jusqu'à faire douter de son existence chez ceux qui n'en font pas partie. Ses membres peuvent frapper de n'importe où, parfois de manière subtile et parfois en employant la force, selon ce qui sert le mieux la cause du Grand Voyage. Néanmoins, l'absence de leader ou de chaîne de commandement fait que ces mêmes membres doivent être capables de déterminer par eux-mêmes quel est le meilleur moyen de combattre les hérétiques en fonction des obstacles qui se tiennent devant eux. C'est la raison pour laquelle les Lames Noires sont si bien renseignées : les informations auxquelles ces fanatiques ont accès leur permettent d'accomplir des analyses stratégiques à très grande échelle devant les faits qu'ils constatent sur le terrain, évaluant soigneusement les possibles conséquences de leurs actions avant d'agir. Chaque membre de la loge est responsable de ses actions non seulement devant les autres membres mais également devant les dieux eux-mêmes, et il y a déjà eu plusieurs cas de Lames Noires qui se sont volontairement donné la mort ou qui ont laissé leurs frères les exécuter pour laver la honte d'un échec. Les membres de la loge doivent donc être parfaitement autonomes et avoir un grand sens tactique pour prendre rapidement les meilleures décisions, saisissant les opportunités dès qu'elles se présentent, sans avoir à attendre la confirmation de qui que ce soit pour agir. Ceci est la deuxième meilleure arme des Lames Noires : leur excellente réactivité face aux événements dont ils sont témoins.

Missions et modes opératoires :

La principale raison d'existence de la loge n'est autre que les loges hérétiques qui menacent constamment la réalisation du Grand Voyage, en particulier celle des Apôtres du Néant. Le fait est que les Lames Noires considèrent que l'Inquisition dans sa forme actuelle n'est pas assez efficace pour combattre un tel fléau, car trop officielle, trop brutale et trop étroite d'esprit. Selon eux, il est absolument nécessaire que de fidèles serviteurs des dieux œuvrent dans l'ombre pour frapper les traîtres de manière totalement inattendue jusqu'à réduire à néant le concept même d'hérésie. Des observateurs humains pourraient aisément comparer la loge des Lames Noires à une sorte de ligue de justiciers masqués, sauf qu'au lieu de dissimuler leurs visages, ces fanatiques sont juste extrêmement discrets sur tout ce qui concerne leurs affaires.

Les escouades purificatrices de la loge restent toujours sur le pied de guerre, car la présence d'hérétiques peut apparaître à n'importe quel moment et la fenêtre d'opportunité pour agir peut être extrêmement courte. Leurs membres portent donc quasi constamment (c'est-à-dire même en dormant) leurs armures de combat et leurs armes, dont certaines sont habilement dissimulées pour éviter les fouilles et même les inspections au scanner. Ils ne les enlèvent que pour se laver, se soigner, ou entretenir leurs armures. Ce besoin absolu de réactivité est ce qui a permis aux Lames Noires d'éliminer bon nombre d'hérétiques par le passé.

Lorsqu'une escouade purificatrice découvre une piste pouvant mener à des hérétiques mais que cela ne fait pas partie de la mission qui leur a été confié par le commandement de l'Alliance, ses membres coupent volontairement leurs communications radio et tout autre signal qui permettrait de les localiser (transpondeur, balise, etc.) avant de poursuivre la piste. Si jamais leur désobéissance aux ordres est découverte et qu'aucun officier sangheili membre de la loge ne peut étouffer l'affaire, ils inventent une raison qui les a poussés à s'éloigner de leur objectif.

III.7.2. L'Ordre des mercenaires covenants

Nature : milice privée covenante

Affiliation : neutre

Fondateurs : sangheili Karhan'Resam (existence non confirmée)

Lieu et date de fondation : sur Sanghelios, vers l'année -1150 du calendrier humain, 1^{er} Âge du Doute.

Point de vue sur les humains : variées, les avis pouvant aller de l'ultra-fanatisme religieux à la compassion en passant par l'indifférence totale.

Alliances connues : aucune

L'Ordre des Mercenaires est un rassemblement de guerriers covenants entraînés et organisés qui remplissent des contrats de natures diverses au nom du plus offrant. Cette faction, qui touche "politiquement" de tous les côtés, représente la première force de frappe indépendante covenante et ne dépend en aucun cas de l'Alliance bien que ses activités sont soumises au contrôle et à la vigilance de l'Inquisition des prophètes. Ce sont de redoutables guerriers à ne surtout pas sous-estimer, car possédant pour la plupart un niveau de compétence particulièrement élevé, surtout pour ce qui est des plus anciens membres de l'Ordre. Au départ formé uniquement de guerriers sangheilis, l'Ordre s'est progressivement ouvert aux autres races covenantes. Officiellement, cette décision a été prise pour augmenter en nombres et en capacités, mais en fait à cause de pression politiques exercées par le Grand Conseil de l'Alliance.

Origines :

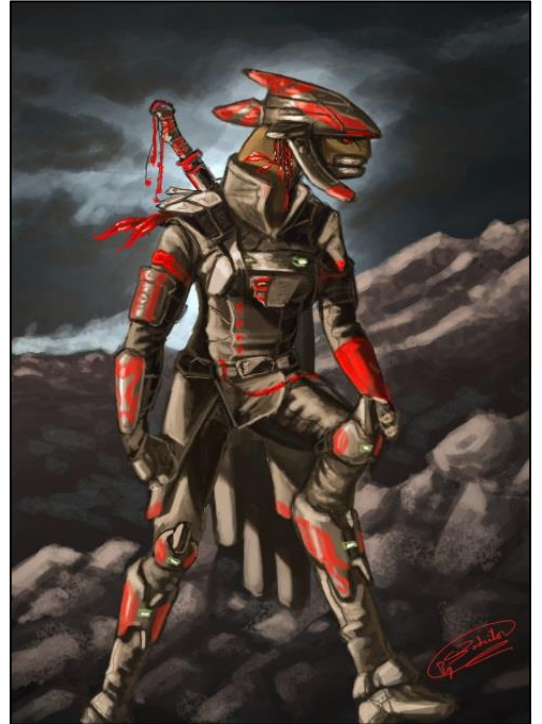
Les Sangheili ont toujours été un peuple de fiers guerriers, dont la conduite été dictée par des codes d'Honneur stricts au combat que personne ou presque n'osait rompre. Les clans combattaient d'autres clans dans le cadre de conquêtes de territoires en suivant des règles établies depuis des siècles et jamais remises en cause. Cependant il arrivait parfois que deux clans rivaux soient dans l'incapacité de s'affronter selon ces règles en raison d'un nombre de guerriers trop insuffisant dans l'un des deux camps. Cette carence en effectifs fut corrigée par le sangheili Karhan'Resam. Personne ne sait si ce personnage fut bel et bien existant ou s'il s'agit d'un mythe, mais la croyance populaire veut que Karhan ait créé un groupe de mercenaires composé de bannis et de guerriers dont les clans avaient été réduits à néant par leurs rivaux. On estime la création de cette faction à environ trois cent kyelds avant la création de l'Empire Covenant, soit vers l'an -1150 du calendrier humain.

Pendant longtemps, l'utilisation des mercenaires fut assez limitée en raison de leur mauvaise réputation, mais cela leur permit de grandir lentement en nombre et en puissance sans être menacés directement. L'Ordre atteignit sa première apogée vers l'année -1136 lorsque l'ensemble de ses effectifs furent recrutés par le kaidon Eram'Kerani, chef d'un clan millénaire aux méthodes guerrières approfondies mais qui était sur le point de perdre une guerre de longue date contre le clan ancestral Tova. Grâce aux renforts apportés par les mercenaires, Kerani lança une violente contre-offensive et prit le contrôle d'un grand nombre de clans vassaux qui étaient contrôlés par le clan Tova dans la région de Yermo. Une trêve fut conclue par la suite entre les deux camps, et le kaidon Kerani récompensa amplement les mercenaires pour la victoire qu'ils lui avaient offert, et c'est ainsi que l'Ordre commença à grandir en renommée. Peu de temps après, ce même kaidon fonda le prestigieux lycée de guerre qui porte son nom dans la région de Yermo, et à l'entrée duquel un message est gravé à la mémoire des mercenaires qui ont donné leurs vie durant cette guerre.

Lorsque l'Alliance covenante fut fondée avec les san'shyuums, débutant ainsi le 1er Âge de la Réconciliation, la majorité des membres de l'Ordre se tournèrent vers l'armée régulière sangheili, abandonnant leur poste de mercenaire pour devenir des guerriers de clan ou des soldats de l'Alliance. C'était parfaitement justifiable car cela représentait une nette amélioration de leur considération et leur offrait la possibilité de participer à la quête du Grand Voyage. Seuls quelques fanatiques restèrent dans l'Ordre pour perpétuer leur tradition vieille de 300 ans dans l'espoir qu'elle puisse renaître un jour et, durant cette période de crise, ils remplirent plus souvent le rôle de chasseurs de primes que de réels mercenaires, leurs cibles étant la plupart du temps des criminels sangheilis recherchés par un ou plusieurs clans. Plusieurs fois, l'Inquisition des prophètes tenta de faire interdire le métier de mercenaire et de démanteler l'Ordre, prétextant qu'ils pouvaient être recrutés par les hérétiques pour mettre en péril le Grand Voyage, mais les sangheilis membres du Grand Conseil s'y opposèrent toujours car cette organisation représentait un héritage culturel qu'ils comptaient bien conserver même si cela représentait un risque.

Ce n'est qu'en 824 du calendrier humain, après une attaque particulièrement violente d'hérétiques assistés par des mercenaires, que le Grand Conseil se trouva contraint d'intervenir sur la liberté d'action des membres de l'Ordre. L'objectif était d'en faire une sorte de milice privée en réglementant plusieurs aspects de leur fonctionnement, en particulier l'obligation de s'enregistrer auprès des autorités de l'Alliance sous peine d'être considérés comme hors-la-loi, ainsi que l'ouverture du recrutement à l'ensemble des races vassales covenantes. Cette transformation forcée fut d'abord très mal acceptée par l'Ordre des mercenaires, mais ses membres ne mirent pas longtemps à s'apercevoir des bénéfices ainsi apportés : tout d'abord une nette augmentation de leur puissance par le recrutement des guerriers d'autres races, mais aussi la possibilité de recevoir des missions beaucoup plus rapidement grâce à la mise en place d'un réseau d'information sur les primes et les contrats disponibles. C'est ainsi que les mercenaires devinrent les soldats à louer qu'on connaît aujourd'hui et qui parcourent le territoire de l'Alliance en quête d'émotions fortes bien payées.

« Qu'importe l'adversaire, pourvu qu'il se batte bien. »



Organisation :

Bien que les légendes fassent état d'un leader à la création de l'Ordre en la personne mythique de Karhan'Resam, les membres de cette organisation ne possèdent pas de hiérarchie centrale contrôlant l'ensemble des mercenaires existants. Chaque individu est libre d'opérer de la manière dont il l'entend et de mener les missions de son choix du moment qu'il respecte les lois de l'Alliance et le règlement imposé aux mercenaires, qui ont pour but de limiter au maximum leurs interactions avec les hérétiques.

N'importe quel covenant peut décider de devenir mercenaire, puis choisir entre être un mercenaire indépendant ou tenter de se faire recruter par un **clan de mercenaire** pouvant compter parfois plusieurs dizaines de guerriers. Néanmoins, rejoindre un clan de mercenaire signifie abandonner son clan d'origine, une chose qui n'est pas forcément possible pour tout le monde et qui limite ce genre de recrutement. Les mercenaires indépendants ne peuvent pas accomplir de contrats, mais assurent à la place le rôle de chasseurs de primes pour le compte de l'Inquisition des prophètes qui apprécie beaucoup le fait que ces mercenaires ne se posent jamais de questions sur leurs cibles. Les clans, eux, sont axés autour d'un chef qui doit forcément être de la race la plus élevée dans la hiérarchie sociale de l'Alliance parmi les membres du clan. Ainsi, même si beaucoup de clans de mercenaires sont dirigés par des sangheilis, il arrive parfois que certains soient dirigés par un couple de lekgolos et composé de guerriers keg-yarns, tandis que d'autres sont formés de membres appartenant tous à une même race vassale commune. On compte par exemple un grand nombre de clans mercenaires composés exclusivement de kig-yars et qui sont en fait des clans de pirates reconvertis.

Tous les contrats pouvant être remplis sont diffusés sur le réseau de communication de l'Ordre par des officiers de l'Alliance. Une fois un contrat diffusé, le premier clan à accepter le contrat obtient le droit indiscutable de l'exécuter, et aucun autre clan ne peut lui retirer ce droit à moins de demander un duel d'honneur. Néanmoins, ce genre de duels d'honneur est relativement rares et ne se déroule que lorsqu'il y a une nette rivalité entre deux clans, car il arrive plus souvent que deux ou plusieurs clans s'unissent momentanément pour accomplir un même contrat et partager ensuite la récompense. Le respect est une chose extrêmement importante chez les mercenaires, et tout membre ne respectant pas cette règle est immédiatement expulsé de l'Ordre. Ainsi, les tensions habituelles qui existent entre les races tendent à disparaître au sein de cette organisation.

Lorsqu'ils doivent s'identifier devant les autorités de l'Alliance pour justifier leur présence ou leurs actions, les mercenaires utilisent un disque d'authentification qui leur est fourni par l'administration de Grande Bonté. Mais pour se reconnaître entre eux ou afficher leur fonction devant le reste de la population covenante, ils utilisent un simple dessin tribal gradé sur leur armure ou brodé sur leurs habits (voir image ci-contre). Pendant très longtemps, les mercenaires sangheilis montrent également leur appartenance à l'Ordre par le port d'un large manteau de type cache-poussière, hérité de l'époque où les premiers membres de l'organisation erraient dans les contrées inhabitées de Sanghelios. Mais depuis l'ouverture du recrutement aux autres races covenantes, cet habit officiel a peu à peu laissé place à une simple cape que certains utilisent pour se dissimuler durant leurs missions.



III.7.3. La loge du Verdict des Cendres

« Sur les cendres de nos pères et sur celles de nos fils, nous aurons notre revanche. »

Fondateur : Dorr Ikalumn (ex-capitaine de l'armée sangheili)

Date de fondation : durant le 1^{er} Âge de la Réconciliation, entre -815 et -814 du calendrier humain

Statut : hérétique depuis le premier attentat de Grande Bonté

Leader actuel : maître de loge Okta 'Selomm

Indice de menace pour l'Alliance : très sérieux

Indice de menace pour l'UNSC : nul

Localisation actuelle : nombreuses bases et caches secrètes sur des mondes de l'Alliance, flotte de combat dispersée, très nombreux agents infiltrés au sein de l'Alliance.

Objectifs :

- Exterminer la race des san'shyuums et bannir jusqu'à la mémoire de leur nom.
- Restaurer la gloire du peuple sangheili en tant que race dominante de cette galaxie.

Le Verdict des Cendres est actuellement la principale organisation hérétique à s'opposer au pouvoir de Grande Bonté, ses forces comportant non seulement de vastes armées prêtes à affronter ouvertement les forces loyalistes mais également de très nombreux agents infiltrés au sein des différentes strates civiles et militaires de l'Alliance. Ne cherchant rien de moins que l'extermination des san'shyuums qu'ils considèrent comme de faux prophètes, ces hérétiques sont capables d'actions extrêmement téméraires s'ils pensent avoir la chance de tuer ne serait-ce qu'un seul san'shyuum.

Rejoindre le Verdict des Cendres : pour la plupart des races vassales telles que les unggoy, les keg-yarns ou les lekgolos, il est assez facile de devenir un membre de la loge, car cette dernière est constamment à la recherche de nouvelles troupes à envoyer contre les forces de l'Alliance. Il suffit généralement de donner une preuve visible de son désir de combattre les san'shyuums, cependant les tests sont souvent plus difficiles pour les kig-yars et les jiralhanaes car ces deux peuples sont particulièrement mal vus par les sangheilis, les premiers pour leur tendance à la contrebande et les seconds par simple rivalité guerrière. Mais ceux qui endurent les épreuves les plus difficiles sont les sangheilis eux-mêmes, la loge craignant constamment d'être infiltrée par des membres de l'Inquisition des prophètes. Leur foi est donc durement testée pour s'assurer de leur fidélité et de leur dévouement à la cause du Verdict des Cendres.

Les individus recrutés peuvent ensuite rejoindre les forces combattantes de la loge ou devenir des agents infiltrés. Dans le premier cas, et quelle que soit leur race, les nouvelles recrues sont marquées du sceau de l'exile afin de montrer qu'elles se sont mis à l'écart de leur propre peuple, ce qui empêche l'Alliance d'effectuer des représailles contre la population civile. Ceux qui deviennent des agents infiltrés sont choisis pour ce rôle le plus souvent parce qu'ils occupent déjà une position d'intérêt dans l'une des organisations civiles ou militaires de l'Alliance covenante et qu'ils peuvent donc faire profiter de cette position à la loge pour lui fournir renseignements et/ou matériels. Ces agents ne portent pas le sceau de l'exile car celui-ci trahirait leur appartenance au Verdict des Cendres, ce qui les oblige à d'autant plus de précaution car s'ils venaient à être découverts, les retombées sur leurs familles pourraient être impitoyables.

Relation avec les autres loges hérétiques : le Verdict des Cendres est resté très fidèle aux anciennes croyances et traditions sanghelis datant d'avant la Guerre des Commencements, en vénérant les forerunners et leurs reliques avec l'interdiction formelle de les étudier. A ce titre, les membres de cette loge entretiennent des relations privilégiées avec la Garde du Temple, à laquelle ils fournissent régulièrement du matériel et parfois même des soldats parmi leurs meilleurs vétérans sans rien demander en retour. La raison de cet échange à sens unique vient du fait que les membres du Verdict des Cendres ne souhaitent pas que la Garde du Temple disparaisse, d'abord parce que cette faction est une sacrée épine dans le pied des san'shyuum mais aussi et surtout parce qu'elle est à leurs yeux la faction qui mérite le plus de détenir les reliques forerunners disséminées à travers la galaxie. En revanche et pour les mêmes raisons, le Verdict des Cendres se montre extrêmement hostile envers la loge de l'Illumination Divine dont ils considèrent le désir de détruire les anneaux sacrés comme une abomination.

Point de vue sur les humains : pour une raison ou pour une autre, les humains se sont attiré les foudres des san'shyuums, et plus particulièrement les trois hiérarques, mais cela ne veut pas pour autant dire qu'ils peuvent être considérés comme des alliés potentiels. La politique actuelle du Verdict des Cendres envers les humains est d'éviter tout contact en opérant uniquement dans le territoire de l'Alliance, cependant plusieurs capitaines de vaisseaux et maîtres de cellule n'hésitent pas à ignorer cette consigne et choisissent de commercer avec les rebelles humains comme le font les contrebandiers kig-yars.



Stratégies courantes :

- **Assassinat** : ciblant principalement des san'shyuums de divers rangs, ce type d'opération peut également être mené contre des sangheilis et en particulier des membres de l'Inquisition. Les moyens mis en œuvre pour un assassinat sont directement proportionnels à l'importance de la cible et requièrent souvent la participation d'un ou plusieurs agents infiltrés qui, excepté dans de très rare cas, se limitent à transmettre des informations vitales au sujet de la cible (protection, parcours, points faibles, etc.). Le Verdict des Cendres essayant de limiter au maximum les dommages collatéraux pour conserver une bonne image auprès des peuples covenants, l'usage d'explosif est assez rare, d'autant que la plupart des assassins de la loge préfèrent voir leur cible mourir devant leurs yeux sous les coups de leurs lames.
- **Détournement de ressources** : afin de subvenir aux besoins de ses membres, le Verdict des Cendres doit régulièrement dérober du matériel, des vivres ou même de l'argent aux diverses organisations de l'Alliance. Cela va de simples containers de ravitaillement aux vaisseaux de combat tout juste sortis des chantiers navals, en passant par les stocks d'armement et les réservoirs de plasma. Le plus souvent, le savoir-faire des pirates kig-yars est mis à contribution mais ce sont tout de même les sangheilis qui sont en charge des opérations, coordonnant les troupes sur le terrain pour subtiliser les ressources en évitant au maximum les combats, généralement en utilisant une diversion (un incendie, une défaillance mécanique ou des tirs de plasma par exemple).
- **Diversión stratégique** : la loge du Verdict des Cendres mène une guerre d'information constante contre l'Alliance et en particulier l'Inquisition des prophètes qui a pour charge de traquer les hérétiques où qu'ils se trouvent. En effet, les repères de la loge ne sont préservés que par le secret de leurs emplacements qui ne sont connus que par les personnes de confiance (essentiellement des sangheili) afin qu'aucune piste n'amène les chiens des prophètes jusqu'à ces demeures. Et dans le but de faire perdre du temps aux inquisiteurs et à leurs troupes, le Verdict des Cendres doit constamment créer de fausses pistes, ne serait-ce que pour mobiliser momentanément l'attention de la 6^{ème} division loin des repères de la loge. C'est dans ce genre d'opération que les forces combattantes du Verdict des Cendres sont les plus employées, effectuant des raids sur des positions de l'Alliance ayant une valeur stratégique très limitée ou quasi nulle, tendant des embuscades à des patrouilles ennemies dans des régions désertes de l'espace ou faisant semblant de rencontrer « par hasard » une expédition militaire dont ils connaissaient le parcours à l'avance. Cela peut demander l'envoi d'une seule escouade de combat comme cela peut nécessiter la mobilisation de centaines ou de milliers de guerriers, mais le temps gagné sur les enquêtes de l'Inquisition est un bénéfice qui vaut largement ce prix.
- **Sabotage** : pour lutter efficacement contre l'Alliance et ses dirigeants san'shyuums, le Verdict des Cendres doit en déstabiliser les forces militaires

Organisation du Verdict des Cendres :

Bien qu'étant au départ une faction purement sangheili, les dirigeants du Verdict des Cendres ont intégré sans difficulté chacune des races vassales découvertes par l'Alliance, y compris quelques rares jiralhanaes hostiles à la croyance des san'shyuums. En effet ils estiment avoir besoin de toute l'aide disponible pour éliminer les san'shyuums, et ils ont appris à utiliser les forces et faiblesse de chaque race covenant. Mais contrairement à leurs frères loyalistes, les sangheilis de cette loge jugent la valeur de chaque guerrier uniquement en fonction de ses compétences de combat, quelle que soit sa race. En théorie cela signifie qu'un keg-yarn pourrait parfaitement obtenir le même niveau d'autorité qu'un sangheili s'il parvient à se montrer comme étant son égal dans un duel, cependant cela n'est arrivé que deux fois dans toute l'histoire de la loge. Qu'ils aient infiltré ou non les troupes militaires de l'Alliance, tous les membres du Verdict des Cendres possèdent un rang « secret » indiquant leur position hiérarchique dans la loge et l'autorité qu'ils y possèdent pour réquisitionner du matériel ou demander l'aide de confrères hérétiques. Un personnage du Verdict des Cendres progresse de la même manière qu'un personnage de l'Alliance, à la différence qu'à partir du rang d'adepte, il ne peut être promu qu'en ayant tué un san'shyuum (ce qui est très loin d'être facile).

- **Les novices** : ce sont les individus ayant récemment intégré la loge hérétique. Ils rejoignent généralement une cellule d'initiation dirigée par un initié chargé de tester leur fidélité au travers de mission de faible importance.

- **Les initiés** : lorsqu'un novice est jugé suffisamment digne de confiance pour mieux connaître les secrets de la loge du Verdict des Cendres, il obtient le rang d'initié. Cette reconnaissance de ses talents et de son dévouement à la cause de la loge lui donne une autorité limitée sur les novices qui lui doivent alors le respect. La plupart des initiés finissent par devenir des adeptes, mais certains ne passent jamais les tests et les plus autoritaires sont choisis pour diriger une cellule d'initiation.

- **Les adeptes** : formant la très grande majorité des effectifs du Verdict des Cendres, les adeptes sont des individus aussi compétents que fiables et qui feront tout pour mener à bien leur mission. Ils sont des armes redoutables rassemblées en véritables cellules de guérilla bien mieux organisées que les cellules d'initiations. Bien qu'ayant essentiellement un rôle de soldat et d'informateur, il peut arriver qu'un adepte soit chargé de mener une équipe d'initiés et/ou de novices remplir une mission.

- **Les spectres** : spécialistes dans l'art de la discrétion, du déguisement et de l'assassinat, les spectres ont tous sur les mains le sang d'au moins un san'shyuum. Peu nombreux mais d'une efficacité terrifiante, ils sont les exécuteurs froids et silencieux de la loge du Verdict des Cendres, et leurs interventions se finissent rarement sans que personne ne soit tué.

- **Les maîtres de cellule** : ces vétérans de la loge dirigent chacun une cellule de guérilla avec une autorité absolue sur les membres qui la composent. Néanmoins, un maître de cellule ne pourra jamais donné d'ordre à un membre d'une autre cellule et s'il vient à mourir, c'est son subalterne de plus haut rang et de plus grande ancienneté qui prend sa place. Ce rang peut être obtenu par un personnage de joueur vétéran, mais dans ce cas la cellule qu'il dirige ne peut comporter que des personnages de joueurs.

- **Le maître de loge** : le Verdict des Cendres est dirigé par un unique maître de loge qui est désigné par les plus anciens maîtres de cellule. Il possède une autorité suprême sur l'ensemble des cellules hérétiques mais se limite généralement à donner des consignes très générales aux différents maîtres de cellule. Son existence est entourée de mystères et même les adeptes du Verdict des Cendres ne sont pas sûrs qu'il y ait réellement un maître de la loge.

III.7.4. La Garde du Temple

« La Garde ne s'arrête jamais. »

Fondateur : maître de la garde Kleor Suma Italok, ancien Kaidon du clan Derul

Date de fondation : — 5.815 (calendrier humain), 1er Âge de l'Abandon

Statut : hérétique depuis la dissolution officielle de la Garde du Temple par le Grand Conseil, ressenti comme une trahison par les membres de la garde.

Leader actuel : Tlek Suma Sodan

Indice de menace pour l'Alliance : non négligeable

Indice de menace pour l'UNSC : réduit

Localisation actuelle : flotte nomade Temple's Heart.

Objectifs :

- Trouver les reliques forerunners encore inconnues et les emmener dans le sanctuaire intérieur de leur flotte.
- Découvrir les anneaux sacrés avant l'Alliance et trouver un moyen de les protéger ou d'empêcher totalement leur activation.

Autrefois un corps d'élite de la société sanghelienne, la Garde du Temple est aujourd'hui une organisation hérétique qui s'est elle-même exclue de l'Alliance pour continuer la tâche qui lui a été confiée il y a des millénaires de cela : trouver et protéger les reliques forerunners dispersées à travers la galaxie. Comptant dans ses rangs uniquement des guerriers de grand talent aux aptitudes martiales supérieures, elle forme une faction qui ne doit surtout pas être sous-estimée.

Rejoindre la Garde du Temple : les membres de cette loge se considèrent comme une élite de la race sangheilis, les élus des dieux désignés par ces derniers pour protéger les vestiges de leur glorieuse civilisation. C'est pourquoi ils ne recrutent donc que les meilleurs guerriers sangheilis parmi ceux qui sont assez ouverts d'esprit pour entendre la vérité (ou du moins leur vérité), afin d'entretenir le niveau d'excellence de la Garde du Temple qui reste, encore à ce jour, l'une des factions militaires covenantes les plus perfectionnées.

Les sangheilis qui rejoignent la Garde du Temple sont d'abord appelés des **Initiés**, et doivent faire leurs preuves au cours de plusieurs missions avant de pouvoir recevoir le titre honorifique de **Gardien**. Certains restent des initiés pendant des années, tandis que d'autres deviennent gardien en l'espace d'un mois ou deux, cela dépend principalement du nombre de missions qui sont menées par la loge pendant cet espace de temps.

Au départ composée uniquement de gardiens sangheilis, la Garde du Temple a rapidement compris que, ne serait-ce que pour entretenir sa flotte, elle devait recruter des serviteurs parmi les races inférieures tels que les unggoy ou capturer certains spécimens des précieux ingénieurs huragoks. Par la suite, elle s'est progressivement mise à recruter également des soldats kig-yars et des mercenaires yanme'es, ainsi que des guerriers keg-yarns et lekgolos qui bénéficient d'un statut privilégié au sein de cette loge, bien qu'ils ne puissent pas porter le titre de gardiens. Ceux qui ne sont pas sangheilis ne sont donc que des **auxiliaires** et doivent accepter cet état de fait ou mourir. En revanche, aucun jiralhanae n'a jamais fait partie de la Garde du Temple, et les probabilités pour que cela arrive un jour sont quasi nulles.

Relations avec les autres loges hérétiques : beaucoup des recrues de la Garde du Temple sont issues de la loge Verdict des Cendres, cette dernière ayant plusieurs fois exprimé son désir de maintenir la puissance de la Garde, ce qui explique que ces deux loges entretiennent de très bonnes relations. Les gardiens n'ont certes pas oublié que c'est à cause de cette première loge hérétique qu'ils ont dû quitter l'Alliance covenante, mais au lieu de leur en vouloir ils leur en sont reconnaissants car cela leur a permis de comprendre la véritable ambition des san'shyuums. De plus, il n'est pas rare que des expéditions du Verdict des Cendres rapportent la découverte d'un temple forerunner à la Garde du Temple pour que cette dernière en récupère les artefacts pour les mettre en sécurité. Par opposition, la loge de l'Illumination Divine est vue par les gardiens comme un ennemi au même titre que l'Alliance mais qu'ils affrontent avec encore plus de haine en raison du désir de cette loge de détruire les anneaux sacrés. Et bien entendu, les Apôtres du Néant sont des ennemis absolus qui sont attaqués à vue.

Point de vue sur les humains : pour la Garde du Temple, les humains sont des obstacles placés par les dieux pour éprouver la foi des vrais protecteurs, et ils doivent être éliminés afin d'accéder aux reliques sacrées. Toute alliance avec les humains est théoriquement impossible et la Garde n'hésite pas à attaquer leurs colonies si des artefacts sont présents à la surface.



Stratégies courantes :

- Exploration spatiale : le premier devoir de la Garde du Temple est de collecter tous les vestiges technologiques des forerunners pour empêcher qu'ils soient utilisés à mauvais escient par l'Alliance ou, pire, détruits par la loge de l'Illumination Divine. C'est pourquoi la flotte *Temple's Heart* de la Garde du Temple parcourt constamment l'espace à la recherche de planètes inexplorées pouvant abriter des reliques forerunners. Cependant elle ne s'engage jamais dans le sous-espace sans avoir d'abord envoyé des vaisseaux-éclairateurs s'assurer qu'il n'y a aucune présence de l'Alliance aux coordonnées de destination. Si jamais un vaisseau ou une flotte loyaliste vient à découvrir la position de la flotte *Temple's Heart*, celle-ci s'enfuit immédiatement. En effet, les moyens logistiques de la Garde sont trop faibles pour se permettre de risquer d'endommager ou de détruire certains de ses vaisseaux.
- Récupération de reliques forerunners : lorsque la Garde du Temple découvre une nouvelle installation forerunner, elle envoie immédiatement un groupe de récupération qui est composé de trois à plusieurs centaines d'escouades de guerriers en fonction de la taille de l'installation et de l'éventuelle présence d'une menace ennemie, qu'elle soit humaine, covenante... ou autre chose. La stratégie d'intervention se limite à effectuer un débarquement (le plus souvent par l'emploi de téléporteurs forerunners installés sur leurs vaisseaux), éliminer toute présence adverse, trouver les artefacts transportables et les évacuer. La vitesse est indispensable dans ce genre de mission, car même si les troupes de la Garde comptent parmi les meilleures de cette partie de la galaxie, ils doivent éviter de laisser le temps à leurs ennemis de se regrouper et d'organiser une contre-offensive sous peine d'être submergés. Les groupes de récupérations doivent donc éviter à tout prix d'être retardés par un quelconque obstacle et c'est pourquoi ils n'hésitent pas à employer de lourds explosifs pour passer les meilleurs systèmes de protection forerunners en quelques instants.
- Élimination d'inquisiteurs : la Garde du Temple n'a jamais pu digérer le fait d'avoir été subitement mis à l'écart pour constituer les troupes de la 6^{ème} division. Les gardiens haïssent donc par-dessus tous les membres de l'Inquisition des prophètes, auxquels ils tendent parfois des pièges mortels près des installations forerunners afin d'en tuer le plus possible. Car les gardiens estiment que la 6ème division était nécessaire à l'armée de l'Alliance, mais que les hiérarques ont corrompu sa noble tâche en choisissant des guerriers cruels et fanatiques au lieu des nobles et dévoués membres de la Garde du Temple. Ils considèrent les membres de l'Inquisition comme un reflet déformé et souillé de ce qu'ils auraient pu devenir, et la vision de ces individus suffit à faire monter en eux une terrible colère.

Organisation de la Garde du Temple :

Tous les membres de cette loge portent le titre de **gardien** et possèdent le même niveau d'autorité, à l'exception du **maître de la garde** et de ses sept **commandants de la garde**. La Garde du Temple voyage constamment à bord de sa flotte nomade *Temple's Heart*, sans jamais s'établir sur un monde ou un autre afin d'échapper totalement à la vigilance de la 6ème division. Le vaisseau-amiral de cette flotte, le *Bloody Obligeance*, est une relique en lui-même puisqu'il renferme tous les artefacts forerunners qui ont été récupérés par les gardiens depuis qu'ils ont quitté l'Alliance. Ces artefacts sont entreposés dans le Grand Temple, une immense salle sécurisée et lourdement protégée, presque autant que le Sanctuaire Intérieur des hiérarques sur Grande Bonté. On raconte parmi les gardiens que le grand temple du *Bloody Obligeance* renferme un Oracle récupéré autrefois sur une installation forerunner d'un monde lointain, et que le maître de la garde le consulte lorsqu'il est en proie au doute ou qu'il cherche à déchiffrer l'emplacement d'une autre relique. Cependant, aucun gardien n'a jamais osé braver l'interdiction de pénétrer dans le grand temple, et les quelques unggoy ou kig-yars inconscients qui s'y sont essayés n'ont pas vécu suffisamment longtemps pour seulement vérifier cette rumeur.

Equipements spéciaux :

Guel'han (lance énergétique à double lame) :

Le Guel'han est l'arme rituelle des gardiens depuis leur fondation. Initialement constituée d'un long manche métallique de 2,15 mètres surmonté de grandes lames en acier trempé à l'une des extrémités, ces dernières ont par la suite laissé place à deux générateurs de lames à plasma dès que les sangheilis apprirent à maîtriser cette technologie. Ses principaux avantages par rapport à une simple épée à plasma sont sa plus grande portée et la plus grande force qui est transmise à l'extrémité de l'arme par l'effet levier et l'usage des deux mains. Un sangheili sachant correctement manier un guel'han est capable de trancher en deux une forme de combat lekgolo en armure dans le sens de la hauteur en un seul coup.

Cette arme aussi élégante que redoutable était autrefois portée par tous les gardiens, mais beaucoup trop d'entre elles ont néanmoins été perdues ou détruites durant les missions de la Garde du Temple et leur fabrication a été arrêtée lorsque les gardiens ont été jugés hérétiques par les hiérarques. Les quelques exemplaires qui existent encore sont désormais portés par les guerriers protégeant le Grand Temple du *Bloody Obligeance*. Elles sont également utilisées lors des cérémonies traditionnelles de la Garde du Temple, ainsi que lors des exécutions publiques des agents de la 6ème division capturés en mission.

Armure de Gardien :

Tout comme la Guel'han, cette armure antique n'est plus produite depuis que la Garde du Temple a été désignée mouvement hérétique, néanmoins sa fabrication est bien plus accessible que la délicate technologie des lames à plasma. De ce fait, un cœur d'artisans sangheilis travaillant au sein de la flotte *Temple's Heart* continuent de fabriquer ces armures suivant les méthodes enseignées depuis des lustres. Tous les gardiens ne portent pas ce modèle d'armure, leur nombre étant trop limité de même que leurs capacités d'entretien, mais ceux qui ont le privilège d'en posséder une ne la quittent presque jamais.

Faite avant tout pour donner un aspect impressionnant au porteur face à ceux qui souhaiteraient profaner les temples forerunners, cette armure lourdement ornementée apporte également un excellent degré de protection sans trop limiter les capacités de mouvement. Bien que la caste des Gardiens du Temple tels qu'ils existaient avant la fondation de l'Alliance n'avaient que très rarement l'occasion de se battre, cette armure fut conçue de manière à offrir des capacités de combat au corps à corps redoutables avec de nombreux bords tranchants sur les avant-bras et sur les épaules, afin de causer de sérieux dégâts lors de charges ou en parant une attaque portée à main nue. Le casque est le premier des armures sangheilis à être fermé, cela afin de rendre les gardiens anonymes devant le reste de la population et renforcer leur aspect terrifiant.

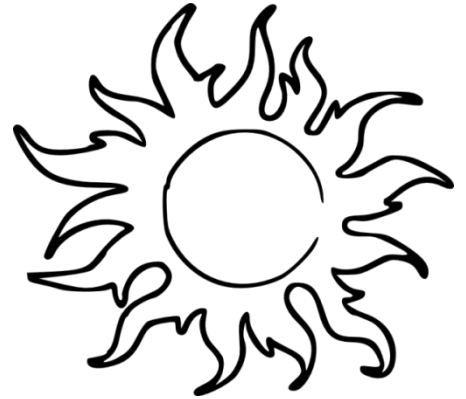


III.7.5. La loge de l'Illumination Divine

« Pour la Sainte Croisade ! »

Fondateurs : commandeur Toka 'Zeralofumee et légat de la Persévérance
Date de fondation : 24 mars 2525 (calendrier humain), 9ème Âge de la Réclamation
Statut : déclarés hérétiques par les hiérarques
Leader actuel : commandeur Toka 'Zeralofum et le prophète de l'Illumination
Indice de menace pour l'Alliance : non négligeable à sérieux
Indice de menace pour l'UNSC : négligeable
Localisation actuelle : flotte nomade *Twisted Retribution*
Objectifs :

- Détruire les Halos et toutes les autres reliques forerunners dans cette région de la galaxie.
- Exterminer toute présence du Parasite dans les diverses installations de recherches forerunners.



Accusés à tort d'hérésie, les membres de la loge de l'Illumination Divine doivent poursuivre leur quête à travers la galaxie en portant avec eux un terrible secret : celui de la véritable fonction des anneaux sacrés. Cette vérité est à la fois un lourd fardeau et une arme redoutable, car elle leur rappelle constamment le funeste destin que connaîtra la galaxie s'ils permettent aux faux prophètes d'activer les armes que contiennent les Halos, attisant leurs cœurs d'une volonté farouche d'accomplir leur destinée. Voyageant sans relâche à travers l'espace pour détruire le sombre héritage des forerunners au travers de ce qu'ils appellent la **Dernière Croisade**, leur flotte nomade doit souvent s'abaisser à des actes de piraterie contre des convois humains ou même covenants afin de subvenir à ses besoins lorsqu'elle se trouve dans l'incapacité de rejoindre l'une de ses bases de repli dissimulées sur des planètes hostiles. C'est une vie rude mais juste qui attend ceux recevant l'Illumination Divine, car ils devront faire preuve d'austérité, d'espoir et de courage pour passer les périodes les plus difficiles de leur croisade.

Le principal avantage de l'Illumination Divine sur les autres loges hérétiques est de compter parmi ses dirigeants un san'shyuum occupant autrefois le poste de légat de la Persévérance, devenu aujourd'hui le prophète de l'Illumination et le guide des membres de la dernière croisade. Son savoir sur les forerunners et sa capacité à déchiffrer leurs écrits sont des atouts inestimables qui ont souvent permis la cette loge d'avoir un coup d'avance sur ses adversaires, mais c'est surtout sa capacité à convaincre les ignorant de la nécessité de la dernière croisade qui le rendent indispensable.

Rejoindre l'Illumination Divine : en raison de la nature de sa croisade, la loge de l'Illumination divine est extrêmement mal vue par les différents peuples covenants, ce qui fait que trouver de nouvelles recrues est particulièrement difficile. Les dirigeants de la loge se sont rendus compte que les dogmes religieux concernant les forerunners étaient si profondément ancrés qu'il était strictement impossible de parvenir à convaincre la population de la légitimité de leur combat. La seule manière de recruter de nouveaux membres est de capturer des guerriers ou des civils covenants pour les mener à bord du *Grief of Sharoz*, vaisseau-amiral de la flotte hérétique *Twisted Retribution*, pour qu'ils aient une entrevue avec le prophète de l'Illumination. En tant que san'shyuum ayant vu et accepté la sinistre vérité sur les anneaux sacré, il possède le talent d'orateur nécessaire pour convaincre même les plus fervents croyants de l'Alliance. Après cela, les prisonniers sont gardés en détention dans des conditions assez confortables afin qu'ils méditent sur ce qu'ils ont appris, et ne sont relâchés qu'une fois qu'ils ont fait preuve de leur dévouement à la croisade de l'Illumination Divine en détruisant une relique forerunner (qui n'est en fait qu'une simple imitation conçue par les ingénieurs huragoks de la flotte). Ce n'est qu'une fois ce test réussi qu'ils sont accueillis parmi les croisés.



Relations avec les autres loges hérétiques : les dirigeants de l'Illumination Divine ont déjà tenté de se rapprocher des deux loges hérétiques ancestrales, mais furent à chaque fois considérés comme des ennemis pires que les prophètes san'shyuums eux-mêmes. En raison des multiples trahisons dont elle a été victime par le passé, la loge du Verdict des Cendres refuse déjà de faire confiance trop vite à de nouvelles factions rebelles, ce qui ne la place pas dans de bonnes dispositions vis-à-vis des troupes de la Dernière Croisade. Mais c'est surtout le but de cette dernière qui lui vaut son isolement, car les autres loges hérétiques refusent de voir la vérité sur les forerunners et sur les Halo, en particulier la Garde du Temple qui a immédiatement considéré l'Illumination Divine aussi dangereuse que l'Inquisition des prophètes. Il n'y a eu pour l'instant que quelques rencontres hasardeuses avec les vaisseaux de la Garde qui ont systématiquement ouvert le feu sans sommation et mis en fuite leurs adversaires. Du coup, les combattants de la dernière croisade sont totalement isolés et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour accomplir leur quête.

Point de vue sur les humains : les quelques contacts qu'a eu l'Illumination Divine avec les humains ont montré que ces derniers sont, tout comme les races covenants, inconscients de la menace que représentent les reliques forerunners ou même le Parasite. Ils peuvent donc se révéler être des alliés potentiels en cas de forte nécessité pour former des troupes auxiliaires ou pour fournir des ressources de dernière urgence, mais jusque-là cette possibilité n'a pas encore été appliquée pour des raisons de sécurité.

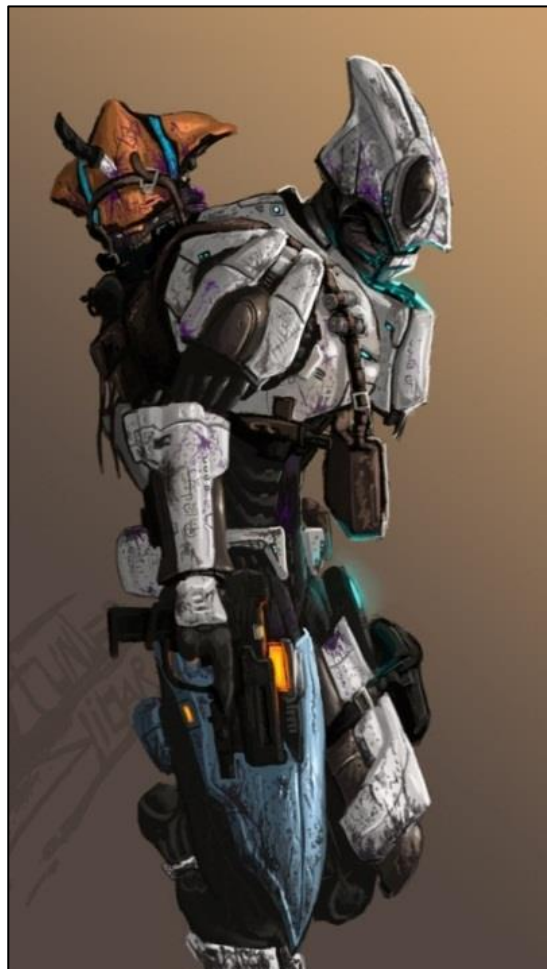
Stratégies courantes :

- **Exploration spatiale :** l'objectif principal de l'Illumination Divine étant la destruction des vestiges technologiques des forerunners, ses interventions militaires se résument à des attaques massives contre les zones suspectées d'abriter des installations forerunners. Son réseau d'informateurs et d'agents infiltré étant très limité, cette loge doit le plus souvent se baser sur des informations qu'elle a elle-même collecté sur les mondes visités par sa flotte. Cette dernière reste d'ailleurs presque toujours unie, cela afin d'être capable de se défendre dans l'éventualité où une flotte loyaliste retrouverait sa trace.

- **Détournement de ressources :** régulièrement, un unique vaisseau de la flotte *Twisted Retribution* est envoyé sur l'une des colonies de l'Alliance pour s'y approvisionner en carburant, nourriture et matériel, grâce à de faux numéros d'identification obtenus par l'ancien légat de la Persévérance. Cela permet à la flotte de subsister malgré l'absence totale de soutien logistique mais, parfois, la nécessité pousse la loge à effectuer des raids contre des convois marchands covenants et même à commercer avec des rebelles humains pour obtenir de quoi survivre.

- **Capture de vaisseaux :** Ne pouvant pas faire réparer les avaries les plus graves subies par les vaisseaux de sa flotte, l'Illumination Divine doit régulièrement capturer de nouveaux vaisseaux militaires appartenant à l'Alliance pour continuer sa croisade. Afin de limiter les pertes au sein de l'infanterie, cette loge ne mène des abordages que contre les vaisseaux de petite taille pouvant être capturés avec un minimum d'efforts. Cela fait que la flotte *Twisted Retribution* possède aujourd'hui des effectifs plutôt importants et peut donc facilement se défendre contre la plupart des menaces loyalistes qu'elle vient à rencontrer par mégarde.

- **Destruction d'artefacts :** Lorsque l'Illumination Divine découvre de nouvelles installations forerunners, des troupes sont aussitôt envoyées y collecter toutes les informations utiles concernant d'autres structures forerunners avant de tout détruire. Lorsqu'une présence ennemie est détectée en surface, la flotte *Twisted Retribution* fait grand usage des bombardements orbitaux, des soutiens aériens et de l'artillerie, n'envoyant ses troupes sur le terrain qu'une fois que les positions adverses ont été réduites à l'état d'amas de débris. Cela implique l'utilisation de vastes ressources d'énergie plasma volées à l'Alliance de diverses manières sur plusieurs mondes, mais le commandeur Zeralofum préfère encore gaspiller ces ressources plutôt que de perdre d'avantage de guerriers. Cependant, la loge peut se retrouver rapidement en difficulté lorsqu'elle souhaite intervenir sur un monde où l'Alliance a déjà mobilisé une flotte de combat complète. Dans ce genre de situation, l'Illumination Divine a rarement d'autres choix que de laisser les loyalistes récupérer les reliques forerunners de ce monde.



Organisation de l'Illumination Divine :

En raison de leur exil et de leurs effectifs beaucoup plus réduits que ceux des légions de l'Alliance, les troupes de l'Illumination Divine sont organisées autour d'une structure bien plus simple et plus égalitaire qui les encourage à s'entraider bien plus que dans n'importe quelle autre hiérarchie covenant. Les sept divisions militaires ont été fusionnées pour former l'**Armée de la Dernière Croisade**, qui ne comporte que cinq grades différents en dehors du grade suprême de Commandeur de la Dernière Croisade. Nous vous les décrivons ci-dessous :

- **Les croisés :** ce sont les guerriers du rang, simples combattants qui occupent néanmoins d'autres rôles pour l'entretien de la flotte nomade lorsqu'ils ne sont pas en mission. Chacun se voit affecté un poste « civil » en plus de sa fonction militaire en fonction de ses compétences et talents personnels, et cela sans aucune discrimination. Les spécialistes tels que les techniciens, scientifiques et même médecins sont très grandement appréciés parmi eux car ils apportent une richesse non négligeable à la collectivité et augmentent la qualité de vie à bord des vaisseaux.

- **Les chefs de groupes :** compromis entre les escouades sangheilis et les meutes jiralhanaes, les groupes de combat forment l'épine dorsale de l'armée de la dernière croisade et sont donc chacune dirigée par un chef de groupe. Ils ont pour rôle non seulement de commander leurs troupes du mieux possible pour accomplir leurs objectifs, mais surtout de veiller à garder en vie même le dernier unggoy, aussi doivent-ils développer des qualités de meneur non pas par la force mais par le charisme et la compassion avec leurs subordonnés.

- **Les chefs d'escadrons :** ce sont les équivalents des chefs de groupes au sein des forces de défense de la flotte, qu'il s'agisse des pilotes d'appareils de combat ou des guerriers équipés pour les affrontements en gravité zéro stationnant sur les bâtiments de guerre. Cependant ils interviennent beaucoup plus souvent dans le cadre d'opérations d'abordage que pour la réelle protection des vaisseaux de la flotte. Les qualités qui leur sont demandées sont les mêmes que pour les chefs de groupe.

- **Les commandants de croisade :** Ces puissants vétérans occupent le rôle de généraux dans le cadre des opérations mobilisant un très grand nombre de groupes de combat. Choisis pour leurs habiles stratégies et leur souci de ne pas risquer inutilement les vies de leurs guerriers, ce sont des individus respectés parmi la loge qui n'hésitent pas non plus à se rendre personnellement sur le théâtre des opérations pour combattre aux côtés des croisés.

- **Les capitaines de vaisseau :** Chargés de diriger les différents bâtiments de guerre de la flotte nomade, ces officiers supérieurs quittent rarement leur passerelle de commandement pendant une bataille ce qui fait qu'ils présentent généralement des aptitudes de combats moindres que celles des commandants de croisade. Néanmoins, ils présentent un esprit de tacticien très habile pour ce qui est des engagements navals et savent tirer pleinement parti des vaisseaux sous leur responsabilité.

III.7.6. Les Apôtres du Néant

« Nous sommes le Mal nécessaire. »

Fondateurs : inconnus

Date de fondation : quelque part durant le 6^{ème} Âge du Doute, de 1987 à 2064 du calendrier humain.

Statut : hérétiques

Leader actuel : inconnu

Indice de menace pour l'Alliance : immense

Indice de menace pour l'UNSC : négligeable

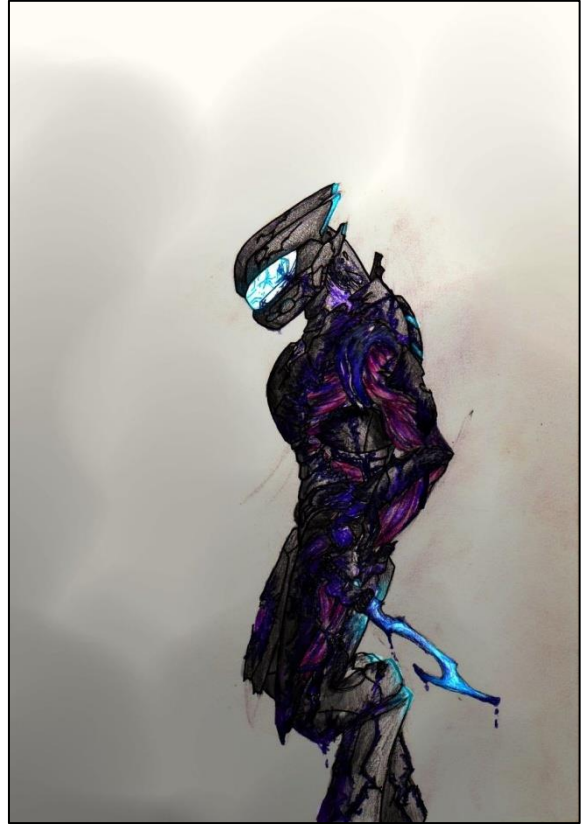
Localisation actuelle : inconnue

Objectif :

- Accélérer le retour des dieux et/ou le début du Grand Voyage par l'augmentation de la présence du Néant dans notre galaxie.
- Forcer la réunification de toutes les autres factions covenantes derrière la lutte contre un ennemi commun suffisamment dangereux.

Le fanatisme religieux ne possède pas qu'une seule manière de s'exprimer : la dévotion et le respect des textes sacrés est assurément la voie la plus empruntée et aussi la plus facile car il suffit de se soumettre à l'autorité du clergé, mais il arrive que des individus se mettent à interpréter la religion d'une manière extrêmement dangereuse qui les conduit à accomplir les pires atrocités tout en étant persuadés d'agir pour le bien de leurs semblables. C'est ce qui arriva lorsqu'un ou plusieurs sangheilis inconnus fondèrent la loge archi-hérétique des Apôtres du Néant, qui s'est donnée pour mission de hâter la réalisation des prophéties du Jjaro.

Les membres de cette loge sont persuadés que les covenants ne pourront atteindre la salvation finale du Grand Voyage que s'ils affrontent d'abord les horreurs du Néant avec suffisamment de force, de détermination et d'unité. Car comment les dieux pourraient accorder le Manteau de Réclamation à des peuples qui ne cessent de s'affronter entre eux à la moindre occasion ? Et même si l'Alliance a déjà affronté le Parasite plusieurs fois, cela n'a rien à voir avec la dévastation biblique qu'ont subi les forerunners avant de rejoindre le Panthéon. Il manque donc deux conditions indispensables pour que le Cycle de Réclamation s'accomplisse, et il est possible de forcer leur réalisation mais en payant un prix des plus élevés : accepter de renier non seulement sa lignée mais aussi son peuple pour devenir un agent du Néant, et frapper les peuples covenants de toutes les manières les plus horribles que l'on puisse imaginer jusqu'à ce qu'ils s'unissent parfaitement. Cela a presque été accompli durant le 19^{ème} Âge du Conflit avec la formation de la Grande Union, mais celle-ci était trop imparfaite et a fini par échouer, ce qui n'a néanmoins pas découragé les Apôtres du Néant qui continuent d'agir dans l'ombre de manière insaisissable.



Rejoindre les Apôtres du Néant : aucune faction covenant ne sait comment cette loge recrute ses membres et les théories les plus folles courent à ce sujet dans les milieux qui osent en parler. Certains croient qu'ils utilisent des meta nels lekgolos si puissants qu'ils peuvent manipuler les pensées des gens tandis que d'autres croient que le Néant lui-même leur donne un pouvoir de corruption sur les esprits faibles, et d'autres encore pensent que leurs membres sont en fait des guerriers covenants morts qui ont été ramenés à la vie par des rituels démoniaques. La vérité est cependant beaucoup plus simple : les Apôtres du Néant capturent des centaines d'individus qu'ils considèrent comme de très bons guerriers, puis les torturent en employant des méthodes aussi nombreuses qu'atroces jusqu'à ce que toutes leurs barrières mentales s'effondrent et que leur personnalité disparaisse. Une fois les prisonniers tellement brisés qu'ils ne peuvent plus accéder à aucun de leurs souvenirs ni à aucun autre aspect de leur identité, on leur réapprend qui ils sont mais en leur faisant croire qu'ils sont morts durant la torture avant d'être resuscités par le pouvoir du Néant afin de le servir pour que le reste des peuples covenants puisse accomplir son destin. Beaucoup d'individus ne supportent pas une telle chose et mettent fin à leurs jours à la première occasion, cependant il reste toujours assez de recrues qui acceptent la croyance des Apôtres du Néant pour maintenir les effectifs de la loge. Très vite, après quelques rapides mises à l'épreuve pour vérifier que les survivants sont prêts à aller jusqu'au bout de leur mission, ils sont rattachés à des groupes de vétérans afin d'accomplir des opérations de grande envergure.

Point de vue sur les humains : la désignation des humains comme archi-hérétiques par les hiérarques a grandement frustré les dirigeants des Apôtres du Néant qui voient là une stratégie de manipulation et de diversion pour concentrer les efforts de l'Alliance sur la conquête spatiale plutôt que la sécurité du territoire déjà acquis. Les membres de cette loge sont donc naturellement hostiles envers les humains qu'ils considèrent soit comme des usurpateurs soit comme les victimes malchanceuses de la politique des grands prophètes, car vu leur piètre résistance ce ne sont certainement pas des agents du Néant. Pour les apôtres, il n'y a donc aucun intérêt à se préoccuper des humains tant qu'ils ne menacent pas directement la société covenant dans son unité.

Stratégies courantes :

- **Tueries de masse** : accomplies principalement contre des communautés relativement isolées et vulnérables, ces opérations sont très spectaculaires dans le sens où les Apôtres du Néant disposent de suffisamment de temps pour mettre en scène leur œuvre. Cela demande néanmoins une longue planification pour choisir le moment idéal, pour s'assurer qu'aucun message d'alerte ne puisse être envoyé, et pour neutraliser rapidement les quelques forces de sécurités locales. L'assaut s'effectue généralement en deux étapes : d'abord une infiltration discrète afin de fragiliser les défenses et couper les communications, puis une frappe massive par autant de guerriers que possible. Et bien que ce genre de mission soit idéal pour capturer des prisonniers qui feraient de nouvelles recrues, cela n'est jamais fait car les dirigeants de la loge insistent pour que les communautés attaquées soient intégralement massacrées et que l'impact psychologique soit alors maximum. Les victimes sont souvent éviscérées, mutilées, parfois même démanbrées, puis placées en évidence de différentes manières selon leur nature : la plupart des races vassales sont généralement ammassées en vastes charniers tandis que les sangheilis et les jiralhanaes sont disposés individuellement en étant par exemple cloués à des murs ou à des arbres, en étant pendus par les pieds ou en étant empalés sur des piques. Leur sang est utilisé pour marquer autant de runes du Néant que possible, ainsi que d'autres symboles signifiant des fautes religieuses telles que le doute, la désobéissance ou la faiblesse. Une fois leur travail terminé, les Apôtres du Néant retournent dans leurs repères et le carnage sera découvert quelques jours plus tard lorsqu'un vaisseau viendra enquêter sur la situation.

- **Opération de terreur :** cette désignation rassemble une large diversité d'actions de terrorisme qui vont cependant bien plus loin que celles accomplies par les autres loges hérétiques. Car pour commencer, contrairement au Verdict des Cendres qui vise spécifiquement les san'shyuums et les symboles de l'autorité de l'Alliance, les Apôtres du Néant n'hésitent pas à frapper la population civile y compris les enfants. Ensuite, même si leurs actions ne se déroulent pas systématiquement au grand jour elles sont presque toujours excessivement sanglantes lorsque des victimes sont laissées derrière. Car parmi les opérations de terreur se trouvent également les disparitions soudaines d'un très grand nombre d'individus, ce qui sert à la fois de recrutement pour la loge et de motif d'inquiétude majeur pour les populations covenantes.

- **Libération du Parasite :** personne ne sait comment les dirigeants des Apôtres du Néant sont parvenus à mettre la main sur des échantillons du Parasite, mais le fait est qu'ils disposent d'un nombre inconnu de containers et cylindres de confinements qui contiennent des spores ou des formes d'infection capables de rapidement contaminer une population civile si aucune mesure n'est prise à temps. Des dizaines voir des centaines de civils sont utilisés pour former une biomasse de départ dont les spores vont se nourrir afin de former une super-colonie, de préférence dans un lieu confiné, sombre, humide et légèrement à l'écart du reste des habitants. Une fois que l'infection a suffisamment grandi, son enclos est ouvert afin de lui permettre de se répandre dans l'environnement à une vitesse redoutable. Seuls les plus hauts responsables de la loge savent où sont stockés les échantillons confinés, et c'est également eux qui décide s'il est nécessaire d'en libérer un. Pour l'instant, ils ont bien fait attention de viser que des environnements où le Parasite ne risque pas de prendre le contrôle de vaisseaux spatiaux, principalement en comptant sur la réactivité de l'armada de l'Alliance, mais qui sait s'ils ne changeront pas d'avis là-dessus un jour ?



Organisation des Apôtres du Néant :

Bien que l'Inquisition soit parvenue à capturer quelques agents de cette loge, elle n'en a jamais soutiré la moindre information utile et ne connaît donc rien de la structure hiérarchique qui contrôle ses activités. Elle sait cependant par déduction et l'expérience que ces hérétiques ont infiltré la plupart des divisions militaires de l'Alliance ainsi que les forces de sécurité des colonies et stations spatiales covenantes, ce qui dresse un tableau particulièrement inquiétant. Cette incapacité à connaître le fonctionnement des Apôtres du Néant est dû principalement au fait que leurs guerriers de bas étage sont totalement conditionnés, endoctrinés et ne reçoivent que les informations dont ils ont besoin pour accomplir leurs missions.

La véritable organisation de la loge est la suivante :

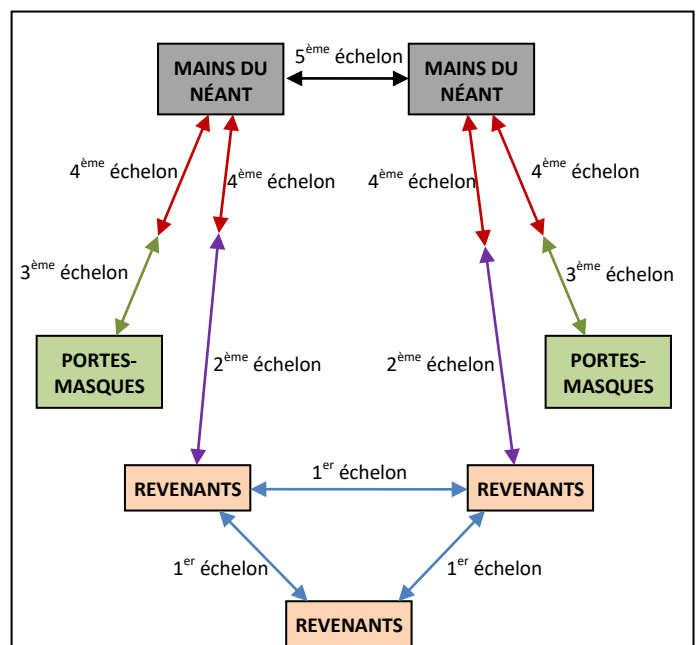
- **Les revenants :** ce sont tous des guerriers qui sont passés par le recrutement forcé et la torture, avant d'être persuadés d'avoir été resuscités par le Néant pour apporter aux peuples covenants l'ultime affrontement qu'ils doivent traverser pour atteindre le Grand Voyage. Ils ont gardé leur identité mais ne suivent plus les codes moraux et culturels de leurs origines : au lieu de cela, ils se considèrent comme ne faisant plus partie de leur ancien peuple et appartiennent désormais au Néant. Cela ne les empêche pas de feindre le comportement d'individus normaux lorsqu'ils cherchent à s'infiltrer quelque part ou à passer inaperçu parmi la population, leur véritable personnalité reprenant le dessus dès qu'ils ne sont plus observés par des étrangers.

- **Les portes-masques :** ces individus sont passés maîtres dans l'art de dissimuler leur véritable nature et se trouvent donc infiltrés de façon quasi permanente parmi les civils ou les militaires de l'Alliance. L'essentiel du temps, ils ne font que transmettre des informations à leurs supérieurs, toutefois ils n'hésiteront pas à commettre des atrocités ou même à se sacrifier si on leur en donne l'ordre. Pour communiquer avec la loge, ils emploient un langage codé qui a été perfectionné avec le temps, si bien que l'Inquisition a plusieurs fois ignoré des textes provenant de portes-masques durant ses enquêtes parce qu'elle ne s'est pas rendue compte de leur véritable nature.

- **Les condamnés :** lorsqu'un guerrier de la loge se montre trop âgé, trop malade ou sur le point d'être capturé par l'Inquisition, il devient un condamné. Ce statut l'oblige à chercher une « belle mort », c'est-à-dire un dernier combat dans lequel il pourra tuer le plus de monde et provoquer le plus de dévastation possible jusqu'à être abattu par les forces de l'Alliance. Lorsque cela est possible, plusieurs condamnés sont rassemblés afin de former une escouade-suicide qui sera déployée contre un même objectif de grande valeur et avoir ainsi un effet d'autant plus important.

- **Les médiums :** chargés uniquement de la transmission de messages à entre les membres de la loge, les médiums se déclinent en cinq échelons selon la nature des personnes pour qui ils servent d'intermédiaires. Cette organisation étant volontairement complexe et tentaculaire afin de la rendre quasi impénétrable, il est plus facile de présenter les différents échelons sous la forme du schéma ci-contre. Si un médium vient à être compromis d'une manière ou d'une autre, lui et tous ceux avec qui il communiquait deviennent aussitôt des condamnés, à l'exception des Mains du Néant qui sont simplement déplacées vers un autre endroit pour se faire oublier. C'est donc un rang à très haute responsabilité qui n'autorise aucun échec.

- **Les Mains du Néant :** situés au sommet de la hiérarchie, les Mains du Néant sont les seuls membres sangheilis à ne pas avoir eu leur personnalité détruite et reforgée. Ils sont tous les descendants des premiers maîtres de la loge, nés soit d'unions volontaires soit de viols et d'orgies visant spécifiquement à enfanter la prochaine génération de dirigeants. Au moins aussi déterminés que leurs ancêtres, ils tiennent d'une poigne de fer les activités de leurs subordonnés en se désignant comme des représentants directs du Néant, des sortes de prophètes ou de champions. Cela leur donne un statut semi-divin dont ils profitent énormément en utilisant comme esclaves des centaines de revenants issus principalement des races vassales covenantes. Il existe cependant plusieurs « familles » de Mains du Néant installées à travers le territoire de l'Alliance et qui œuvrent de manière plus ou moins indépendante en s'échangeant du matériel et des troupes selon leurs besoins.



III.7.7. Les séraphines

« Nous sortons enfin de l'ombre de nos frères »

Nature : statut militaire particulier

Affiliation : loyaliste (sous surveillance de l'Inquisition)

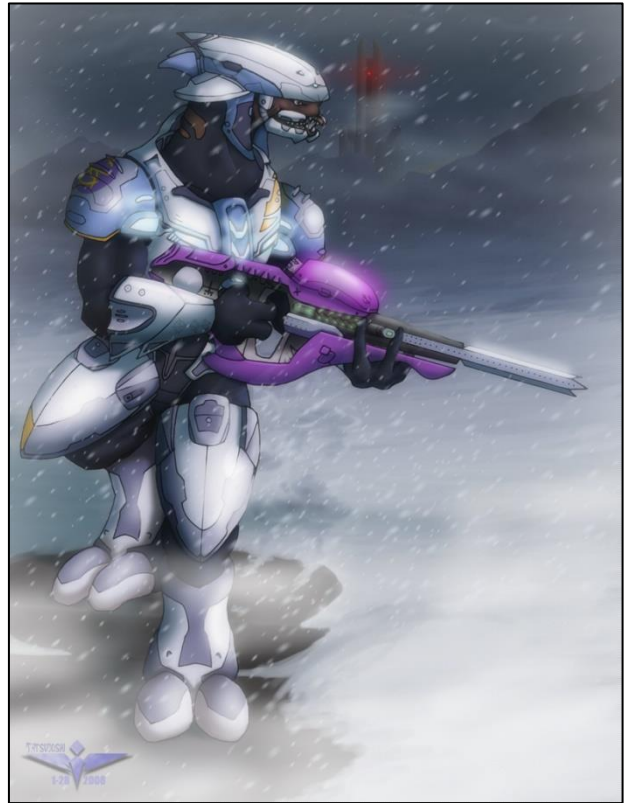
Fondateur : commandeur Rovas 'Oklatunee

Date de fondation : mai 2525 (calendrier humain), 9^{ème} Âge de la Réclamation

Ce nom ne désigne pas un corps d'armée particulier mais les guerrières sangheiles qui se sont portées volontaires pour rejoindre les armées de l'Alliance. Elles ne sont pas regroupées en unités spéciales mais placées au sein d'escouades dont les membres se sont montrés suffisamment tolérants envers le fait de combattre aux côtés de femelles. Car même si l'administration covenant s'est assez vite adaptée à ce changement de culture, c'est encore loin d'être le cas du reste de la population sangheili qui est connue pour être très attachée à ses traditions. La vie de séraphine n'est donc pas une existence facile malgré l'honneur offert par le port des armes, et c'est pourquoi le nombre de volontaire est encore très faible en 2525. De plus, le programme de recrutement n'est pas entièrement validé et doit d'abord passer une période de test sous la surveillance de l'Inquisition qui donnera ou non son accord final une fois que ses agents auront rassemblé suffisamment d'évaluations.

Rejoindre les séraphines :

N'importe quelle sangheile peut rejoindre le corps des Séraphines en émettant une demande officielle au Conseil des Actes et de la Doctrine, puis en passant une série de tests d'aptitudes physiques et d'évaluations théoriques. Ces tests permettent de déterminer quelles divisions militaires correspondent aux capacités de la nouvelle recrue, cependant presque aucune séraphine ne va au-delà de la 4^{ème} division car cela nécessite une formation académique qui n'est toujours pas ouvertement accessible aux sangheiles. Une fois l'évaluation terminée, le Conseil des Actes et de la Doctrine émet un ordre de transfert de la nouvelle recrue vers une unité qui doit répondre à deux critères important : elle doit d'abord être commandée par un officier qui s'est montré favorable à l'emploi de combattantes féminines, et ensuite cette unité ne doit pas faire partie des forces militaires défensives. Cette deuxième condition sert à s'assurer que les séraphines participent le plus souvent possible à des opérations d'offensive réelles et qu'elles puissent ainsi être évaluées correctement par l'Inquisition.



Le statut de séraphine

Afin de correctement encadrer l'utilisation des séraphines, le Grand Conseil a défini un statut spécial pour ces combattantes afin de clairement les différencier non seulement des sangheiles « normales » mais aussi des guerriers sangheils mâles. Ce statut est défini comme suivant :

- Mariage et descendance : de la même manière que pour les épéistes, il est interdit aux séraphines de se marier mais elles peuvent néanmoins procréer avec une limite d'une fois tous les sept ans. Leur descendance doit systématiquement être prise en charge dès la couvaison par une nourrisse civile que les séraphines sont autoriser à désigner personnellement selon leurs critères. Dans le cas où une sangheile est déjà mariée lors de son recrutement dans les armées de l'Alliance, alors le mariage est immédiatement brisé, l'époux libéré de son engagement, et tous les enfants issus de leur union doivent renier leur génitrice dès que possible.
- Identité : les parents ou par défaut les frères d'une séraphine peuvent renier cette dernière s'ils désapprouvent le fait qu'une fille de leur famille porte ainsi les armes. Dans ce cas, la combattante en question n'a plus le droit de porter son nom de lignée et répond uniquement par son nom personnel. Afin de faciliter la surveillance et la circulation des séraphines, ces dernières doivent toutes recevoir un disque d'authentification qui leur servira à justifier de leur identité en cas de besoin.
- Hiérarchie : une séraphine peut intégrer n'importe quelle division militaire et monter en grade de la même manière qu'un guerrier mâle, cependant sont autorité ne peut jamais dépasser celle d'un guerrier sangheili mâle, quels que soient leurs grades respectifs. Une séraphine possédant le grade nécessaire peut commander une unité de combat si troupes issues des peuples vassaux si aucun sangheili mâle n'est présent.
- Marquage : dès qu'une séraphine entre en fonction, elle doit porter en toutes circonstances et de manière ostentatoire la rune sangheili signifiant « Soeur » afin d'indiquer son statut particulier. Il n'y a pas d'obligation particulière sur la couleur de cette rune ou sur la manière de la porter (gravure, tatouage, brodure, etc.), cependant sa taille doit être d'au moins 10 ceti-orgs (12,68 cm) et elle doit continuer d'être portée même après la fin de sa carrière militaire.
- Obligations : jusqu'à ce que le programme séraphine soit complètement validé ou invalidé par les autorités compétentes, les recrues de ce programme doivent envoyer tous les sept jours un rapport détaillé de leurs activités à un inquisiteur qui leur est désigné par le Conseil des Actes et de la Doctrine.

III.8. LA VIE DES HÉRÉTIQUES

Actuellement, il existe de nombreuses organisations militaires ou civiles qui ont été jugées coupables d'hérésie grave par l'Inquisition des prophètes, et à ce titre leurs membres sont considérés comme des ennemis de l'Alliance qui doivent être exécutés à vu ou éventuellement capturés pour interrogatoire. Les raisons de ces accusations sont très variées d'une organisation hérétique à une autre, mais les contraintes qu'elles apportent restent les mêmes et c'est pourquoi leurs membres sont contraints d'utiliser des méthodes particulières afin de survivre et de poursuivre leurs objectifs. Dans cette quatrième et dernière partie de notre annexe à l'encyclopédie de Halo Evolved, nous allons étudier comment vivent les hérétiques au jour le jour malgré la menace qui pèse constamment sur leurs existences.

Tout comme pour les rebelles humains, les hérétiques ne peuvent pas se montrer au grand jour sur le territoire de l'Alliance car leurs capacités militaires sont très nettement inférieures aux armées loyalistes, d'autant que les divergences d'opinions entre loges hérétiques peuvent les amener à être plus ou moins isolées, voir même hostiles les unes aux autres. Et de la même manière que pour l'insurrection, les loges hérétiques peuvent opérer de deux manières : soit en se dissimulant parmi la population pour agir depuis l'intérieur du territoire de l'Alliance, soit accepter leur bannissement et vivre hors de ce territoire en comptant plus ou moins sur leurs propres moyens. Notre étude va donc commencer par l'analyse de ces deux modes de vie.

III.8.1. Dissimulation

Pour plusieurs raisons, il est très facile même pour les hors-la-loi les plus recherchés de se dissimuler parmi la population civile de l'Alliance. En effet, la civilisation covenante est loin d'être aussi bien organisée et sécurisée que celle des humains, ce qui fait qu'il existe de nombreuses failles exploitables pour éviter les dispositifs de contrôle, de protection et de surveillance. La liberté d'action des hérétiques est donc nettement plus importante que celle des rebelles dans la mesure où il leur est beaucoup plus facile d'agir sur le territoire de l'Alliance.

Le fait est que, surtout depuis le début de la guerre contre les humains, l'Alliance ne possède pas suffisamment de vaisseaux et de troupes pour patrouiller l'ensemble de son territoire et contrôler l'intégralité des individus qui posent le pied sur une de ses colonies ou stations spatiales, à la seule exception de Grande Bonté qui fait l'objet d'une protection totale quasi infranchissable pour la plupart des hérétiques. C'est pourquoi il est extrêmement facile de se rendre dans les zones non militarisées en évitant les rares troupes de l'Alliance qui se trouvent affectées à leur surveillance. Et même si des hérétiques notoires viennent à croiser des soldats loyalistes, ils ne risquent pas d'être reconnus par leurs visages car, contrairement aux humains, cette partie de leur morphologie est assez peu changeante d'un individu à un autre. Ce n'est que grâce à des signes particuliers tels qu'une cicatrice, un membre bionique ou un habillement particulier qu'un covenant peut être reconnu facilement d'un simple regard, et tous les hérétiques apprennent rapidement à dissimuler soigneusement ce genre d'indices.

De plus, il est extrêmement facile de falsifier une identité en raison du fait que la très grande majorité des civils covenants ne portent pas de disque d'authentification et ne sont pas non plus fichés génétiquement dans les banques de données des lecteurs d'ADN (voir [chapitre III.5.5](#)). Toutefois, certains hérétiques ayant été autrefois des guerriers de l'Alliance ou ayant été fichés génétiquement doivent faire très attention de se tenir à l'écart de la moindre zone sécurisée, car les lecteurs d'ADN qui s'y trouvent risquent de déclencher l'alerte générale s'ils viennent à identifier leur présence sans être immédiatement brouillés, désactivés ou détruits. Même les identifications de vaisseaux n'étant pas des bâtiments de guerre peuvent être aisément falsifiées, cela en raison de la faible fiabilité des registres de l'Alliance et son incapacité à mettre en place un système de contrôle automatisés des appareils civils.



Mais une fois que des hérétiques sont implantés dans la société d'une colonie ou d'une station spatiale covenante, ils doivent s'organiser pour y rester sans être repérés tout en accomplissant leurs missions pour le compte de la loge à laquelle ils appartiennent. Leur organisation dépendra à la fois du leur loge d'appartenance, mais aussi de la nature de leur mission et de leur environnement. On en différencie principalement trois types qui sont nommés par des termes issus de la langue sangheili et qui furent importés directement dans le Diservos, la langue commune des covenants : les **shantoris**, les **kolvanis** et les **jalhirs**.

Les shantoris

Ce terme désigne des contrebandiers infiltrés et organisés autour de repères bien déterminées qui servent de dépôts pour les ressources volées et les équipements de combat des membres opérant depuis ce centre. En langue humaine, le terme qui convient le mieux pour définir ces repères est probablement celui de **commanderie**. Leur objectif principale est de détourner les ressources de l'Alliance au profit de leur loge, une tâche qu'ils remplissent la plupart du temps en dérobant de l'équipement installé en ville plutôt qu'en se risquant à faire sortir du matériel des zones de production industrielles surprotégées. Bien entendu, ce genre d'activité représente des risques non seulement vis-à-vis des forces de l'Alliance, mais aussi vis-à-vis des pirates et contrebandiers kig-yars qui vivent du même genre de larcins et qui représentent un soutien non négligeable pour les loges hérétiques. C'est pourquoi un shantori aux membres trop efficaces doit parfois rester inactif durant certaines périodes afin de contenter ces alliés de circonstance.

Les kolvanis

Les loges hérétiques les plus efficaces sont généralement celles qui sont les mieux renseignées, et c'est pourquoi le rôle de kolvani, qui signifie « informateur », est particulièrement important pour ces organisations. Qu'il s'agisse de découvrir le contenu d'un hangar de stockage ou la date de visite d'un dignitaire san'shyuum ou encore la composition de l'escorte militaire d'un convoi, tout cela incombe aux mêmes individus infiltrés parmi la population civiles mais aussi les institutions militaires de l'Alliance. De très nombreuses actions des forces combattantes d'une loge dépendent avant tout de la quantité et de la fiabilité des renseignements ayant été transmises par les kolvanis, car les hérétiques se risquent rarement à agir sans connaître la nature des risques auxquels ils s'exposent. Bien évidemment, les zones sécurisées par des identificateurs d'ADN ne peuvent être infiltrées que par des individus dont l'Alliance ignore tout lien avec les hérétiques, ce qui oblige les loges à utiliser des méthodes assez particulières pour le recrutement d'informateurs à la fois sûrs et non connus des registres inquisiteurs.

Les Jalhirs

La traduction de ce terme en langue humaine peut être « saboteur », « résistant » ou « terroriste » selon le point de vue que l'on adopte, car ces individus sont mis en place à des endroits stratégiques pour réduire les capacités d'action de l'Alliance par tous les moyens possibles. Parmi les nombreuses techniques employées par les jalhirs, on compte notamment les attentats à la bombe, les assassinats, les sabotages, les embuscades et les raids. L'objectif de ces activités est moins de se venger contre l'Alliance pour les morts qu'elle a causée parmi la loge que d'attirer son attention dans des régions à faible importance. Ainsi, des troupes loyalistes peuvent être retirées de zones à très haute sécurité pour protéger les lieux attaqués par les jalhirs, ce qui donne l'opportunité aux autres forces hérétiques (et en particulier les shantoris) de mener plus facilement des attaques contre ces zones à très haute sécurité. Le bénéfice offert par les actions des jalhirs n'est jamais immédiat, et ne peut se réaliser qu'avec la participation d'autres combattants, ce qui nécessite une certaine coordination qui peut parfois être difficile à mettre en place.



III.8.2. Bannissement

Que ce soit temporaire ou permanent, tous les hérétiques doivent un jour faire face à la triste réalité qu'ils sont bannis de la société covenante tenue en esclavage par l'Alliance. Ils doivent alors rejoindre l'un des nombreux repères secrets dispersés sur de nombreuses planètes afin d'y offrir leurs services aux autres individus qui ont été contraints ou qui ont choisi cette vie d'exile.

Beaucoup de ces repères se situent sur des mondes officiellement non colonisés en raison de leurs faibles ressources ou de leur environnement inhospitalier, mais les hérétiques de certaines loges particulièrement débrouillardes sont parvenus à bâtir plusieurs d'entre eux dans les régions inhabitées de colonies covenantes. L'Inquisition est constamment à leur recherche pour lutter contre le fléau de l'incroyance, et il arrive assez souvent qu'un repère soit découvert et doivent être évacués dans les plus brefs délais, ce qui implique parfois d'y abandonner de précieuses ressources impossibles à transporter avant l'arrivée des troupes loyalistes. Les hérétiques font donc constamment face au difficile problème de l'approvisionnement de leurs refuges, particulièrement en énergie plasmatique comme nous le verrons dans la partie IV.2. Ces installations travaillent donc en étroite collaboration avec les contrebandiers et les pirates de tous genres pour obtenir les ressources essentielles à leur survie, payant parfois en monnaie de l'Alliance et parfois en rendant quelques services plus ou moins dangereux.

L'entraide est essentielle pour les bannis, et ceux qui cherchent à faire passer leurs intérêts avant ceux des autres sont rapidement rappelés à l'ordre par la communauté sous peine d'en être exclus, ce qui revient quelque part à une sentence de mort. De ce fait, bien qu'il n'existe pas réellement de guerriers affectés spécifiquement au maintien de l'ordre dans ces repères, les crimes et les confrontations sont peu fréquents en raison de l'interdépendance qui existe entre tous les individus. Chez les loges les moins puissantes et les plus isolées telles que celle de l'Illumination Divine, ce besoin d'entraide est si grand que les rivalités entre races ont pratiquement disparu et que tous les individus sont plus ou moins égaux entre eux. Cela a pour effet non seulement d'éviter les conflits internes et d'attirer plus facilement d'autres membres cherchant à fuir l'Alliance.



Les bases terrestres hérétiques :

Lorsque cela est possible, ces installations sont enterrées pour des raisons de furtivité, mais les moyens dont disposent les loges hérétiques ne leur permettent pas toujours d'enfuir leurs repères sous la surface, et c'est pourquoi un nombre non négligeable de bases terrestres sont construites en plein air dans des territoires difficilement accessibles. Beaucoup de ces sites disposent de pylônes de furtivité qui ont été volés à l'Alliance grâce à des opérations particulièrement audacieuses, et qui représentent les meilleurs espoirs de survie d'une base terrestre, ce qui explique pourquoi les hérétiques en prennent tant soin alors qu'il s'agit d'une technologie dérobée à la race des shinaris. Les bases les plus chanceuses peuvent également compter sur la protection d'une spire de défense similaire à celles des bases militaires de l'Alliance (voir [chapitre III.4.3](#)), mais ces structures ne sont jamais alimentées en permanence car elles sont particulièrement gourmandes en énergie.

La vie dans ces lieux est assez rude, car beaucoup de loges hérétiques covenantes utilisent ce genre d'endroits pour produire des ressources alimentaires et fabriquer certains objets peu complexes afin de ne pas être trop dépendantes de la contrebande. Les bases terrestres sont donc souvent entourées de zones agricoles lorsque l'environnement le permet, et renferment de nombreux ateliers de manufacture où travaillent une bonne partie des habitants lorsqu'ils ne s'entraînent pas au combat. Car le rôle principal des bases terrestres reste de constituer des centres d'opération où les hérétiques peuvent se préparer pleinement à leurs prochains combats contre l'Alliance.

Les stations spatiales hérétiques :

Le meilleur moyen de créer un repère quasi introuvable par les forces loyalistes, c'est de construire une station spatiale dans l'espace profond, à plusieurs années-lumière du premier système solaire connu. Toutefois, à cause des ressources logistiques et matérielles nettement plus faibles dont elles disposent, les loges hérétiques ne peuvent pas bâtir de stations aussi gigantesques que celles de l'Alliance (cf. [chap. IV.4.4](#)). C'est pourquoi leurs installations spatiales sont de bien moindres dimensions, dépassant rarement les vingt kilomètres de long pour quelques milliers d'habitants seulement, afin de limiter la consommation en énergie et matériaux.

A ce jour, il existe néanmoins une seule exception : la station *Running Illusion*, construite et contrôlée par la loge du Verdict des Cendres (cf. [chap. III.7.3](#)) sur le même schéma que les stations spatiales de l'Alliance avec l'aide d'innombrables clans pirates kig-yars. Beaucoup considèrent cette installation comme la capitale des hérétiques, même si plusieurs loges considérées comme des ennemies du Verdict des Cendres y sont interdites, en particulier celle de l'Illumination Divine. Cela n'empêche pourtant pas ces mêmes loges d'infiltrer la *Running Illusion* par divers moyens, car elles ont besoin d'accéder aux immenses ressources et renseignements qui s'y échangent continuellement. L'Inquisition des prophètes est parfaitement au courant de l'existence de cette station mais n'a jamais pu mettre la main dessus en raison de sa capacité à transiter dans le sous-espace au moindre signe d'un vaisseau loyaliste.

III.8.3. Approvisionnement et gestion des ressources

La gestion des ressources au sein de l'Alliance covenante n'est possible que grâce à la poigne de fer des sangheilis qui tient en esclavage les races vassales avec l'appui politique et religieux des san'shyuums, une organisation que les loges hérétiques ne peuvent pas imiter en raison de leurs effectifs beaucoup plus réduits et le maigre territoire qu'elles occupent. Des méthodes alternatives ont été donc mises en place pour subvenir aux besoins des différentes loges, et nous allons les analyser pour chacun des principaux types de ressources dont elles dépendent.

L'énergie plasmatique

Le raffinage du plasma est un processus tellement complexe et qui nécessite des installations tellement immenses que la très grande majorité des loges hérétiques sont dans la totale incapacité de produire cette précieuse ressource énergétique. Elles doivent donc acheter ou voler des containers et autres modules de stockage d'énergie plasmatique afin d'alimenter leurs différents appareils, bâtiments et vaisseaux. Il s'agit de la ressource pour laquelle les loges hérétiques mobilisent le plus troupes, car sans elle toutes leurs infrastructures et tous leurs équipements deviendraient inutilisables, assurant leur défaite face aux forces loyalistes. La contrebande kig-yar et les cellules de shantoris sont leurs principaux moyens d'approvisionnement, mais les loges les plus importantes n'hésitent pas à effectuer des raids sur des installations de l'Alliance ou des embuscades contre des vaisseaux de transport uniquement pour en récupérer les modules de stockage ou d'alimentation. Durant ces opérations, les noyaux d'énergie sont assurément les éléments les plus précieux qui puissent être récupérés en raison de leurs capacités à fournir d'immenses quantités d'énergie à partir de très peu de plasma radioactif.

Il existe cependant une exception parmi les loges hérétiques en termes de dépendance énergétique :

Plasma Titan :

Il s'agit de l'unique installation de production de plasma détenue par une loge hérétique, et elle est d'origine forerunner. Découverte par les membres de l'Illumination Divine et située en orbite d'une planète gazeuse géante sur un lointain système solaire inhabité, c'est également la seule relique forerunner que cette loge a découverte et n'ait pas détruite immédiatement. Au lieu de cela, voyant l'immense bénéfice qu'ils pourraient en tirer, les dirigeants de l'Illumination Divine ont décidé de prendre le contrôle de cette station afin de l'exploiter tant qu'elle pourrait produire du plasma. L'installation étant entièrement automatisée par des programmes informatiques forerunners, il a suffi de neutraliser les sentinelles robotiques qui la défendaient pour ensuite récupérer les containers à plasma produits qui sortent au bout de la chaîne de production.

Ces containers étant de conception forerunner, et donc sensiblement différents de ceux employés par les covenants, les hérétiques de l'Illumination Divine doivent systématiquement transférer le plasma vers des appareils de stockages conventionnels, ce qui leur permet de remettre immédiatement les containers forerunners dans la chaîne de production de *Plasma Titan* afin qu'ils soient de nouveau remplis. Une grande partie de l'énergie est envoyée vers la flotte nomade de la loge ainsi que ses différents repères, assurant ainsi leur totale indépendance énergétique, tandis que le reste est vendu à des contrebandiers ou aux quelques loges hérétiques mineures qui acceptent de commercer avec l'Illumination Divine. Pour des raisons de sécurité, les coordonnées de *Plasma Titan* ne sont connues que de quelques hauts officiers de la loge qui s'y rendent régulièrement pour récupérer l'ensemble de l'énergie produite, et jusqu'à ce jour aucun individu étranger à la loge ne suspecte l'existence de cette installation. De plus, des dizaines de pylônes de furtivité ont été placés sur l'ensemble de sa coque afin d'empêcher sa détection par les vaisseaux en patrouille, le seul moyen de détecter la station étant par contact visuel au milieu des épais nuages et des tempêtes orbitales de la planète gazeuse.



Ressources alimentaires

Autre ressource extrêmement importante pour les hérétiques, la nourriture est néanmoins beaucoup plus facile à obtenir, principalement parce qu'elle peut être produite directement au sein de leurs repères secrets. Malheureusement, les exploitations locales peuvent être insuffisantes à assurer l'alimentation de tous les habitants d'un même refuge, et c'est pourquoi il est souvent nécessaire de faire appel à des contrebandiers ou à des shantoris pour voler la production de l'Alliance. La station spatiale hérétique *Running Illusion* est d'ailleurs le premier lieu d'échange et d'achat de ressources alimentaires pour les différentes qui peuvent s'y rendre, accueillant chaque jour une demi-douzaine de vaisseaux de transport chargés de nourriture récupérée plus ou moins légalement.

Les ressources produites localement dans les repères hérétiques dépendent grandement de leur environnement, ce qui affecte non seulement la quantité mais aussi la diversité de la nourriture disponible pour les habitants. Les élevages de crabes nocturnes constituent l'une des principales sources de nourriture sur les stations spatiales et les bases souterraines de par le fait qu'ils peuvent être élevés en intérieur dans les secteurs de vie unggoy, sans compter que leur chair est très appréciée par la plupart des races covenantes. Les bases terrestres disposant de terres cultivables exploitent principalement de l'irukan pour son très grand apport en élément nutritif, d'autant plus qu'il s'agit d'une ressource facilement transportable puisqu'elle est sous forme de graines. On trouve assez peu d'élevages de bestiaux, car ces derniers nécessitent une alimentation végétale qui doit nécessairement pousser sur un sol cultivable, et il est plus rentable d'y faire pousser directement des plantations d'irukan qui nourriront directement les membres de la loge.

Lorsqu'il est impossible de produire toute la nourriture nécessaire, il faut alors soit la voler soit l'acheter à des contrebandiers. Mais les loges hérétiques ne peuvent pas se permettre de gaspiller trop d'argent ou de guerriers pour ce genre de ressources, et c'est pourquoi la marchandise récupérée par ces moyens est soit la moins chère soit la plus facilement transportable. Les choix sont toujours rapides, mais les négociations peuvent être très dures pour parvenir à diminuer un peu plus le prix d'achat, en particulier face à des interlocuteurs kig-yars ou lekgoles pour qui la notion d'argent est particulièrement bien développée. Il n'est pas rare qu'une loge hérétique dispose d'un ou plusieurs individus experts dans l'art de la négociation pour trouver les meilleurs compromis et qui bénéficient donc d'un certain traitement de faveur en retour.

L'eau potable est également une ressource que les hérétiques doivent constamment surveiller car une pénurie aurait rapidement des conséquences terribles sur leur population. Heureusement, la technologie de recycleurs d'urines récupérée à la civilisation des xal-kaajs permet de tenir jusqu'à une semaine après épuisement complet des réserves, ce qui donne largement le temps d'envoyer une expédition sur une planète océanique pour y récupérer de très grandes quantités d'eau (souvent plusieurs milliers de mètres cubes). Il est presque toujours nécessaire d'utiliser d'autres technologies xal-kaajs par la suite pour rendre cette eau potable selon les standards covenants, consommant une énergie non négligeable dans le processus.

Equipement civil

Le meilleur moyen de récupérer de l'équipement standard covenant serait de se servir directement dans les entrepôts de stockage, mais ces installations sont toujours très lourdement gardées justement parce que l'Alliance a conscience de leur importance. Au lieu de cela, les hérétiques préfèrent attaquer les convois de transport qui vont de ces entrepôts jusqu'aux sites d'utilisation, qu'il s'agisse d'une ville, d'une station spatiale ou d'une zone industrielle. Il n'est pas toujours possible de savoir à l'avance le contenu de ces convois, la plupart du matériel étant scellé dans des **containers de stockage** (voir image ci-contre) dont l'inventaire est de nature informatique cryptée que les hérétiques ont rarement le temps de déchiffrer. De ce fait, lorsqu'un tel convoi est pris d'assaut, ces containers sont pris totalement au hasard et dans le plus grand nombre possible pour augmenter les chances d'y trouver quelque chose d'utile.

Beaucoup de technologies communes sont également assez faciles à se procurer car elles peuvent se trouver dans des zones peu ou pas protégées par les troupes de l'Alliance, la seule difficulté étant éventuellement leur transport jusqu'aux repères de la loge. Néanmoins, les hérétiques dérobent rarement du matériel civil en plein jour afin de ne pas s'attirer la colère de la population covenant, faisant passer la plupart de ces vols pour de la simple piraterie. Ce genre de travail concerne avant tout les shantoris, mais n'importe quel membre de loge peut participer à ce type d'approvisionnement lorsqu'il se trouve face à une opportunité.

Le matériel ainsi volé transite par différentes cachettes avant d'atteindre les repères hérétiques où ils seront utilisés, passant entre les mains de plusieurs équipes de shantoris ou de contrebandiers, cela afin de brouiller les pistes et éviter que les traqueurs de l'Inquisition ne découvre les coordonnées de ces repères. Pour la même raison, les chemins d'approvisionnement changent continuellement, tout comme les moyens de transport. Les précautions sont d'autant plus grandes que la marchandise est de haute importance ou difficile à transporter discrètement, ce qui nécessite parfois de faire appel aux jalhirs afin qu'ils créent une diversion pour leur offrir une fenêtre d'opportunité salvatrice.



Equipement militaire

La très grande majorité du matériel militaire de base détenu par les hérétiques provient de soldats de l'Alliance qui ont été tués et dépouillés de toutes leurs possessions, le moindre pistolet plasma pouvant présenter de l'intérêt, ne serait-ce que pour le vendre aux contrebandiers kig-yars qui les revendront à d'autres. Ce pillage systématique est une nécessité pour chaque loge afin de remplacer son matériel usagé ou pour constituer une source de revenus financiers qui permettront d'acheter de nouveaux objets. Les hérétiques effectuent donc souvent des missions d'embuscade contre des escouades de l'Alliance en patrouille, le plus souvent dans des lieux favorisant le corps à corps afin de les neutraliser en silence et sans avoir à utiliser trop de munitions. Les traquenards tendus contre les vaisseaux de guerre loyalistes sont également choses courantes et peuvent s'avérer extrêmement payante, mais toujours beaucoup plus risquées, ce qui fait que les loges préfèrent avoir quelques atouts dans leur manche avant de lancer ce genre d'attaque, comme par exemple un groupe de guerriers infiltré parmi l'équipage.

Les équipements militaires les plus lourds tels que les véhicules de combat terrestres, les pylônes de furtivité ou les recycleurs d'atmosphère, sont nettement plus difficiles à récupérer. Le plus clair du temps, une loge hérétique récupère ce genre de matériel sur les vaisseaux ennemis qu'elle parvient à capturer suffisamment intacts, mais parfois elle peut être amenée à effectuer un raid contre une installation de l'Alliance où elle sait pouvoir capturer un équipement bien spécifique dont elle a un besoin urgent. Un raid est une opération très risquée qui n'est jamais décidée à la légère, le prix à payer en ressources et en guerrier pouvant très vite être énorme.

Mais s'il y a bien une ressource militaire pour laquelle les hérétiques seraient prêts à tout pour l'obtenir, c'est un ingénieur huragok. Chacun de ces êtres artificiels possède une valeur immense pour n'importe quelle loge, car leurs capacités de réparation et de reproduction d'objet augmentent considérablement les ressources futures d'une faction et la facilité d'entretien de ses installations. L'Alliance sait parfaitement cela, et c'est pourquoi les troupes loyalistes ont ordre de tuer les huragoks plutôt que de les laisser tomber aux mains des hérétiques, une sécurité qui est parfois mise en place au moyen de charges explosives placées sur le corps de l'huragok et relié aux signes vitaux d'un chef d'escouade. Ces mesures rendent la capture d'un huragok très difficile mais pas complètement impossible.

III.9. ARSENAL COVENANT

Disposant d'une technologie nettement plus avancée que celle de l'humanité, les covenants peuvent compter sur des armes basées principalement sur l'énergie plasmatique, seuls les jiralhanaes s'obstinant à utiliser des projectiles solides issus de leur propre culture. La plupart de ces armes sont de confection sangheiliennes et existent depuis bien avant la fondation de l'Alliance mais on reçu plusieurs améliorations technologiques au fil des découvertes d'artéfacts forerunners.

III.9.1. Armement d'infanterie

PISTOLET A PLASMA TYPE 25 :

Léger et efficace, ce pistolet constitue l'armement par défaut de la majorité des races vassales combattantes de l'Alliance, à l'exception des jiralhanaes. Capable de délivrer des salves assez précises, cette arme peut se révéler extrêmement utile sur le champ de bataille mais ne possède qu'une puissance de feu limitée par rapport au reste de l'arsenal covenant. Son principal avantage reste sa très grande fiabilité en toutes circonstances grâce à sa conception très solide et ses mécanismes simples. Le pistolet à plasma présente toutefois une particularité qui le rend très dangereux contre certaines cibles: sa capacité à surcharger sa chambre de tir en maintenant la gâchette appuyée pour ensuite libérer une boule de plasma suffisamment dense pour désactiver n'importe quel type de bouclier énergétique. Cette aptitude spéciale est surnommée la « fiente verte » par les sangheilis en raison de leur dégoût envers l'emploi d'une stratégie aussi lâche.



NEEDLER :

Principale arme covenant usant de cristaux de blamite comme munitions, le pistolet-mitrailleur needler est une arme aussi surprenante que ce matériau. Lorsqu'un bloc de blamite est inséré dans le compartiment d'alimentation, il est aspiré dans une chambre de séparation servant à le diviser en plusieurs aiguilles tranchantes qui émergent alors du sommet de l'arme. Ces projectiles sont ensuite éjectés à une vitesse modérée qui les rendrait presque inoffensifs s'ils ne bénéficiaient pas d'un système de guidage intelligent. En effet, le needler dispose d'un dispositif d'identification de cible dont le but est de créer un champ électromagnétique qui dirige les aiguilles en vol vers leur cible, bien que de manière assez limitée, en corrigeant leur trajectoire si l'objectif vient à bouger. Lorsqu'elles se plantent dans un objet, ces aiguilles explosent quelques instants plus tard en une myriade d'éclats coupants qui peuvent provoquer d'horribles blessures. De ce fait, il s'agit probablement de l'arme antipersonnelle la plus redoutée par les humains ainsi que par plusieurs races vassales covenantes parmi les plus fragiles, le seul bruit de ses tirs suffisant à terroriser nombre d'adversaires.



SPIKER TYPE 25 :

Version à peine modernisée d'une antique arme jiralhanae qui a survécu à la chute de leur civilisation, le spiker est un pistolet-mitrailleur dont la taille et le poids font qu'il peut difficilement être manié par les membres des autres races, y compris les humains. Elle est alimentée par un chargeur contenant 40 longs piques métalliques chauffés à blanc lors du tir, propulsés avec une force capable de les planter dans le béton. Il s'agit donc de l'arme de poing principale utilisée par les combattants jiralhanaes, qui les utilisent souvent par paire pour augmenter leurs chances de toucher quelque chose, la précision n'étant pas la première qualité du spiker. Oh, et les énormes lames situées sous le canon sont aussi bien des bayonnettes servant à étripier l'ennemi au corps à corps qu'un moyen rudimentaire de limiter le recul.



FUSIL A PLASMA TYPE-25 :

De conception entièrement sanghelienne, le fusil à plasma covenant est une arme extrêmement répandue en raison de ses nombreuses qualités. Solide, puissant et compact, il peut être utilisé dans la majorité des situations de combat sans présenter de faiblesse mécanique et causer d'importants dégâts chez l'ennemi, son seul défaut étant un manque de précision flagrant dans les rafales à moyenne et longue portée. Employé pour les affrontements de proximité, ce fusil est presque exclusivement utilisé par les sangheilis qui possèdent la force nécessaire pour l'utiliser à une seule main et s'en servir comme arme de poing, voir même comme arme de corps à corps pour assommer leurs adversaires.



MAULER TYPE 52 :

Il est évident que les jiralhanaes aiment le combat à courte distance par-dessus tout. C'est pourquoi la plupart de leurs armes sont faites spécialement pour les affrontements de proximité, et le Mauler représente le sommet de cette notion guerrière. Comparable au fusil à pompe des humains en termes de dégâts, il est cependant utilisable à une main et peut se révéler mortel lors d'un corps à corps, surtout lorsqu'un guerrier en manie deux simultanément. Ses cartouches à dispersion de métal ne possèdent qu'une portée de dégât effective très limitée, aussi les utilisateurs doivent s'assurer d'être suffisamment proche de leur cible avant de tirer. De plus, comme pour toutes les armes de conception jiralhanae, le mauler dispose d'une lame de combat installée sous la poignée.



REPEATER A PLASMA TYPE 52 :

Autrefois réservée aux forces spéciales et membres de l'Inquisition habitués à traquer des sangheilis hérétiques dont les boucliers énergétiques corporels demandent une puissance de feu supérieure à la normal pour être abattu, le repeater à plasma type 52 est aujourd'hui produit en nettement plus grand nombre afin d'être accessible aux autres divisions de l'armée de l'Alliance dans le cadre de la guerre contre les humains. La quantité de tirs que cette arme peut délivrer avant d'entrée en surchauffe est la plus importante de toutes les armes standards covenantes, autorisant de longues rafales et tirs de suppression à courte et moyenne portée, ce qui l'a rapidement rendue très populaire auprès de la plupart des guerriers.



FUSIL STORM TYPE 55 :

Conçu par la fusion technologique de la carabine à plasma type 51 et du Repeater à plasma type 52, le fusil storm est l'une des rares armes standards covenantes à offrir une cadence de tir si élevée tout en conservant une précision modeste qui la rend utilisable dans les combats à moyenne distance. Afin de pouvoir soutenir de longs échanges de feu, cette arme dispose d'un système de dispersion de chaleur relativement efficace tandis que les décharges de plasma délivrées sont volontairement affaiblies pour augmenter le nombre de tirs possibles avant de devoir recharger.



FUSIL DE FOCALISATION TYPE 52 :

Issu de l'étude de la technologie d'armement des sentinelles forerunners, basée sur la manipulation de rayons d'énergie, cette arme est un compromis extrêmement efficace entre un fusil d'assaut et un fusil de précision. Elle est capable de délivrer un tir continu et très précis sur une longue distance, ce qui permet à l'utilisateur de corriger son tir plus rapidement que s'il délivrait des tirs espacés.



SABRE-GRENADE TYPE 25 :

Cette arme est probablement celle qui illustre le mieux le caractère des jiralhanaes : massive, puissante, brutale et redoutable au corps à corps. Les munitions explosives qu'elle tire causent des dégâts particulièrement importants tandis que l'énorme lame qui constitue sa base peut facilement trancher en deux les adversaires qui ont le malheur de s'en approcher trop.



CARABINE A PLASMA TYPE 51 :

En tant que principale fusil de précision léger dans l'arsenal covenant, la carabine à plasma possède une puissance de feu et une précision remarquables qui en fait un instrument de mort idéal pour ceux qui souhaitent engager l'ennemi à moyenne ou longue portée. Très largement employée par les éclaireurs kig-yars et keg-yarns chargés de couvrir leurs coéquipiers, cette carabine trouve également de nombreux amateurs chez certains guerriers sangheilis vétérans.



FUSIL NEEDLER TYPE 31:

Utilisant des cristaux de blamite de plus gros calibre que ceux tirés par les pistolets needlers, ce fusil est capable de répandre la mort bien plus rapidement et sur une plus longue distance grâce à sa grande précision et à la puissance supérieure de ses munitions. La vitesse d'éjection des aiguilles de blamite étant nettement plus importante, il était impossible de doter le fusil needler d'un système de guidage, ce qui fait que cette arme est réservée avant tout aux tireurs confirmés. Il présente néanmoins les mêmes effets dévastateurs causés par les munitions cristallines et sert donc énormément à l'élimination de cibles prioritaires.



FUSIL SNIPER A PLASMA TYPE 50 :

Principale arme à très longue portée de l'arsenal covenant, le fusil sniper type 50 est l'outil de prédilection des tireurs d'élite covenants. Aussi puissant que précis, il permet d'éliminer la plupart des ennemis dès le premier tir grâce à une vitesse d'éjection colossale de ses décharges plasmatisées. Son long canon est très similaire à un CAM humain, composé de plusieurs accélérateurs magnétiques, tandis que ses optiques de visée permettent de visualiser des cibles situées à plusieurs kilomètres. Son principal défaut est d'être extrêmement sensible au phénomène de surchauffe en raison de ses nombreux accélérateurs qui sont alimentés par de brèves mais intenses impulsions.



FUSIL NEEDLER ANTI-CHAR TYPE 30:

Les cristaux de blamite lourds alimentant cette arme possède un potentiel de destruction redoutable qui en fait un outil anti-matériel de premier ordre. Leur résistance, très supérieure aux cristaux de moindre calibre, leur permet de pénétrer même les meilleurs blindages de char pour aller ensuite exploser à l'intérieur de ces derniers et causer des dommages catastrophiques à l'équipement mais aussi à l'équipage. Afin d'augmenter son efficacité, le fusil needler anti-char type-30 est équipé du même système de guidage à distance que le pistolet needler, ce qui nécessite néanmoins que ses projectiles soit projetés à moyenne vitesse. Son usage n'est donc pas des plus compliqués et on peut donc facilement en trouver des exemplaires confiés aux unggoy d'unités anti-tanks.



CANON A BARREAUX DE COMBUSTIBLE TYPE 33 :

Faite pour détruire rapidement les cibles blindées, cette arme lourde peut faire des ravages contre les chars et autres véhicules ennemis qui ont l'audace de se présenter à elle. Son chargeur est divisé en cinq compartiments contenant chacun autant de plasma radioactif que trente chargeurs de carabine type-51, ce qui est assez pour ronger tous les matériaux existants, à la seule exception de ceux créés par les forerunners, bien entendu.



FUSIL A CONCUSSION TYPE 50 :

Cette arme fait partie des objets de plus haute technologie conçus par les artisans sangheili bien avant le Traité de l'Union et n'a que très peu évolué depuis la naissance de l'Alliance. Son utilisation est toutefois extrêmement restreinte en raison de sa dangerosité et du fait que les sangheili interdisent formellement aux races vassales d'en faire usage sur le terrain, ce qui fait que cette arme n'est employée que par quelques rares membres des opérations spéciales formés à son maniement. Tirant des micro-charges de plasma condensé qui explosent à l'impact avec une forte onde de choc capable de renverser les ennemis à proximité, le fusil à concussion est en quelque sorte une version énergétique du sabre-grenade jiralhanae qui apparaîtra beaucoup plus tard.



CANON A DISPERSION DE PLASMA TYPE 33 :

Cette arme projette le plasma directement sous sa forme liquide pour le laisser entrer en combustion spontanée, provoquant des brûlures d'une extrême gravité qui ne sont égalées que par le phosphore blanc. En plus de sa redoutable efficacité contre l'infanterie, le canon à dispersion de plasma possède un irréfutable impact psychologique, suffisant pour briser le moral des troupes les plus endurcies. Il est assez rarement utilisé sur le terrain par les troupes de l'Alliance, toutefois chaque vaisseau dispose d'une large réserve d'exemplaires prêts à l'emploi car il s'agit de l'une des armes les plus efficaces pour combattre le Parasite.



BUNGIE
Microsoft
PROPERTY OF MICROSOFT

CANON D'ASSAUT DE LEKGOLO TYPE 33 :

Il s'agit là de l'une des arme d'infanterie la plus puissante de tout l'arsenal de l'Alliance, pas seulement en raison de sa puissance de feu mais aussi de par sa remarquable adaptabilité. En effet, le plasma contenu dans ses nombreux chargeurs de réserve peut être projetés soit sous forme liquide de la même manière que pour le canon à dispersion, soit sous la forme d'un mitrillage continu, soit encore par blocs destinés à exploser à l'impact. Cela donne aux lekgholos une grande efficacité contre toutes formes de cibles, les rendant quasi autonomes sur le champ de bataille.



LANCEUR DE PLASMA AUTOGUIDÉ TYPE 52 :

Probablement l'une des armes anti-char les plus efficaces de tout l'arsenal de l'Alliance, le lanceur à plasma type 52 est équipé d'un système de reconnaissance de menace lui permettant de verrouiller ses tirs sur les cibles qu'il parvient à identifier. Etre la cible d'une telle arme est souvent synonyme de mort violente, car les projectiles tirés sont des boules de plasma concentré et guidé par le dispositif électronique de l'arme elle-même, laissant très peu de marge de manœuvre pour les esquiver...



MITRAILLEUSE LOURDE A PLASMA TYPE 52 :

Lorsqu'il s'agit de défendre une zone précise et que des tourelles shades ne sont pas disponibles, les troupes de l'Alliance installent généralement des mitrailleuses lourdes qui sont facilement transportables par l'infanterie. Cette arme peut délivrer une véritable pluie de plasma dévastatrice sur ses cibles et ainsi retenir un grand nombre d'ennemis sans aucun autre appui. Disposant d'une grande réserve énergétique et d'un système de redroidissement très efficace, elle peut faire feu en continue pendant dix à quinze secondes avant de finalement surchauffer. En revanche, sa précision diminue drastiquement avec la distance, ce qui en fait surtout une arme de dissuasion contre les offensives adverses.



MORTIER A PLASMA TYPE 52 :

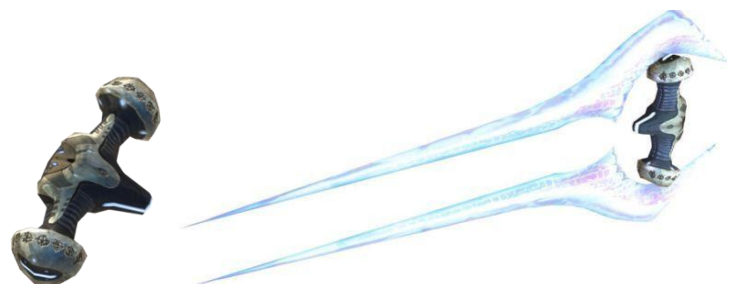
Parfois il devient nécessaire de pilonner l'ennemi pour le forcer à prendre une position défensive ou l'obliger à battre en retraite. Et dans l'éventualité où des chars Apparitions ne seraient pas présents sur la zone, il est préférable d'avoir en réserve un mortier à plasma qui, une fois installé au sol, projette dans les airs de lourdes charges de plasma condensé. Lorsque ces munitions retombent sur leurs cibles, c'est pour transformer le terrain en enfer.

ÉPÉE DE COMBAT NEEDLER :

La lame de cette courte épée est faite dans le même cristal que celui des munitions de needler à partir d'un mélange semi-liquide contenu dans la garde. Bien qu'elle soit relativement efficace pour causer de sévères blessures, le cristal peut éventuellement se briser, mais il sera aussitôt reformé à partir du mélange de réserve.

ÉPÉE A PLASMA TYPE 2 :

Plus qu'une simple arme de corps à corps, l'épée à plasma est un véritable symbole de l'autorité et de la puissance des guerriers sangheilis. Seuls les meilleurs combattants et les plus hauts gradés sont autorisés à en porter une, ce qui représente donc pour eux une immense fierté. Le plasma liquide que contient sa poignée est libéré sur les côtés pour ensuite prendre la forme de deux longues lames sous l'effet d'un champ magnétique. Son pouvoir de destruction est tel que même les meilleurs blindages peuvent finir par céder sous l'effet d'un contact prolongé, le seul matériau capable de lui résister étant l'adamantium forerunner. Les ennemis qui voient cette lame aveuglante savent immédiatement qu'il est totalement vain d'espérer survivre à un seul coup de cette arme.



MARTEAU ANTI-GRAVITÉ TYPE 2 :

Bien que n'étant pas aussi craint et reconnu que l'épée d'énergie des sangheili, le marteau anti-gravité des jiralhanaes est tout aussi redoutable de sa propre manière. Accessible uniquement aux guerriers d'élite et aux chefs de meute, cet instrument de destruction est basé sur une technologie surprenante aux multiples utilisations, mais dont la principale est l'anéantissement pur et simple de l'adversaire. La masse de frappe dissimule un dispositif d'impulsion à gravitons qui perturbe la force de gravité autour du point d'impact, projetant au loin tous les objets à proximité. En cas de besoin, l'arme dispose également d'une énorme lame de combat suffisamment aiguisée pour, en combinaison avec la force colossale des jiralhanaes, traverser la plupart des armures.



LAME ENERGETIQUE DE POIGNET TYPE 3 :

Utilisée principalement pour les assassinats et les attaques furtives, cette lame est intégrée à la partie supérieure de l'avant-bras d'une armure chez les guerriers sangheilis qui en ont l'utilité. Elle ressemble beaucoup à l'épée à plasma sangheili dans le sens où sa lame est faite de pure énergie plasmatisée et possède donc une puissance redoutable capable de trancher aussi bien la chair que les armures. Cependant, cette lame est de taille plus réduite pour faciliter son utilisation et limiter sa dépense énergétique.



LANCE D'ESCORTE :

Il serait suicidaire de croire que, du fait qu'il s'agit d'armes de cérémonie, ces lances sont moins dangereuses que les autres armes de corps à corps principalement employées par l'Alliance. En effet, les quelques inconscients qui ont osé affronter les gardes d'escorte pour tenter de tuer les personnalités san'shyuums qu'ils protègent pourraient témoigner de la mortelle efficacité de ces armes... s'ils étaient encore en vie. Leur lame est parcourue par un intense courant énergétique qui améliore grandement leur pouvoir de pénétration lors d'une attaque, et elles offrent une allonge bienvenue qui permet de frapper l'ennemi avant que celui-ci ne puisse porter la première attaque.



DAGUES DE JET ÉNERGÉTIQUES :

Certains éclaireurs et commandos privilégiant la discrétion ont l'habitude de porter sur eux une réserve de ces petites lames d'acier parcourues par un champ énergétique, et qui sont faites pour être lancées sur l'adversaire de façon rapide et efficace. Capables de désactiver un bouclier énergétique instantanément pour frapper directement le corps de la cible, ces dagues sont mortelles même pour les troupes les mieux protégées, cependant leur réserve d'énergie est limitée et non rechargeable.

GRENADES A MAIN COVENANTES :

Bien que la plupart des soldats, au début de leur formation, ne connaissent qu'une seule catégorie de grenade, à savoir la grenade à fragmentation M9, il existe bien d'autres types de grenades à main développées par l'Alliance. Les forces spéciales ont l'habitude de toujours emporter suffisamment d'exemplaires de chaque type afin de pouvoir parer à toute éventualité, car leurs effets sont aussi divers qu'ils sont redoutables.

GRENADE A PLASMA TYPE 1 : C'est la grenade la plus utilisée par les troupes standards de l'Alliance. Puissante, efficace et disposant d'un système de détection intelligent lui permettant de se coller aux soldats ou véhicules qu'elle touche, son emploi est conseillé dans de nombreuses situations.

GRENADE A FRAGMENTATION TYPE 2 : Utilisant le même type de munitions métalliques que les spikers jiralhanaes, ces grenades dispersent une grande quantité de piques dans toutes les directions, ce qui en fait une arme idéale contre les troupes d'infanterie. Les pointes situées à sa surface sont capables de se fixer sur n'importe quelle surface pour augmenter leur efficacité et pouvoir augmenter leur capacité destructrice contre les véhicules.

GRENADE INCENDIAIRE TYPE 3 : Contenant un mélange hautement inflammable au contact de l'air, cette grenade est redoutable contre les cibles organiques ou les boucliers énergétiques. Son explosion recouvre la surface qu'elle percute de flammes pendant une courte période, ce qui peut être utilisé autant pour la défense que pour l'attaque.

GRENADE SONIQUE TYPE 4 : Bien que les covenants ne soient pas habitués à faire de prisonniers, la guerre d'information qui s'est progressivement installée contre les humains et les hérétiques a forcé les spécialistes armuriers à développer une grenade incapacitante en s'inspirant de celles des humains. Les équipes d'abordage souhaitaient obtenir les codes d'accès des bases de données d'un vaisseau transportant régulièrement quelques exemplaires de cette grenade.

GRENADE PHOTONIQUE TYPE 5 : La substance chimique contenue dans cette grenade produit une lumière très brève mais extrêmement intense qui aveugle tous ceux qui la regardent. Elles sont extrêmement utiles pour rendre un très grand nombre d'ennemis inoffensifs pendant plusieurs secondes.



III.9.2 Armures de combat

Bien que les soldats covenants ne disposent pas de gilets pare-balles ou de kevlar pouvant être portés sous leurs armures, les matériaux dans lesquels ces dernières sont fabriquées sont sensiblement plus légers que ceux des armures humaines. Ainsi, elles offrent donc une meilleure protection pour le même poids global.

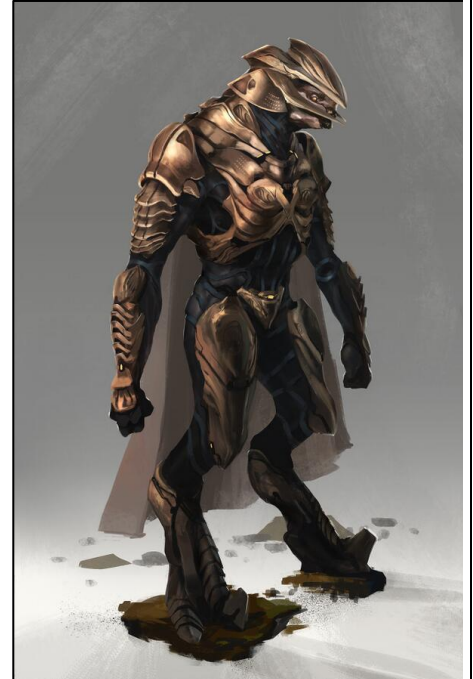
IMPORTANT : ne pouvant pas présenter les apparences de chaque armure pour l'ensemble des races covenantes existantes, nous avons décidé de nous limiter aux seuls aspects des armures de sangheilis et de lekgoles, et cela pour deux raisons : d'abord pour éviter de surcharger inutilement cette section, et ensuite parce qu'il n'existe pas forcément d'illustration pour toutes les races covenantes sur certaines armures. Nous ne pouvons donc que vous donner l'apparence des modèles pour sangheilis et vous demander d'imaginer un look similaire, du moins d'un point de vue fonctionnel, pour les autres races.

Armure d'Arbitre :

Races : sangheilis (Arbitres)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), camouflage optique, interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc et anti-IEM.

Un Arbitre occupe une fonction de première importance tant d'un point de vue militaire que religieux au sein de l'Alliance, aussi est-il normal que l'armure associée à cette fonction soit à la fois technologiquement très avancée et hautement ouvragée. Et bien que les maîtres armuriers sangheilis se soient grandement inspirés des armures de Gardien pour créer ce modèle, ils lui ont néanmoins apporté suffisamment de modifications esthétiques afin que la ressemblance soit la plus minime possible. Sa combinaison interne est recouverte de veinures bleutées représentant les flux d'énergie vitale qui parcourent le corps du porteur, tandis que les plaques de protection présentent de fines gravures qui, si elles possèdent un quelconque sens, n'est compréhensible que par les grands prophètes san'shyuums. En dépit de son apparence massive et son reflet métallique, l'armure d'Arbitre n'est pas particulièrement résistante et compte principalement sur son puissant bouclier énergétique corporel pour assurer la survie de son utilisateur. Dotée de meilleures technologies de communication et de gestion des informations stratégiques, elle dispose également d'un système de camouflage optique qui ne peut cependant pas fonctionner en même temps que le bouclier énergétique de l'armure en raison de l'incompatibilité électromagnétique de ces deux technologies.



Armure de Célérité :

Races : sangheilis, unggoy, kig-yars, keg-yars, jiralhanae

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), capteur de mouvements, harnais de sécurité, réacteurs dorsaux, combinaison antichoc, interface tactique.

Utilisée avant tout par les soldats de la 3^{ème} division de l'Alliance, ce modèle d'armure se démarque des autres par la présence de réacteurs dorsaux, et cela quelle que soit la race considérée, pour leur permettre de se mouvoir rapidement sur tous types de terrains et d'accéder facilement à des positions. La technologie de ces réacteurs étant nettement plus avancée que celle des humains, le porteur d'une armure de Célérité peut décider soit d'effectuer des bonds rapides soit de voler à faible vitesse sur une durée de quelques minutes avant de la recharger. Cette fonctionnalité est très appréciée des éclaireurs de la 3^{ème} division pour franchir des obstacles ou se placer en hauteur pour surveiller une zone, voir encore pour sauter depuis une navette à plusieurs kilomètres d'altitude avant de freiner leur chute juste au-dessus du sol pour des assauts aériens. En raison de ces nombreux avantages, cette armure est très recherchée par les différentes loges hérétiques qui l'utilisent dans des missions de reconnaissance et de harcèlement contre un ennemi supérieur en nombre.

Malgré tout, l'armure de Célérité présente quelques défauts. Tout d'abord, afin d'économiser les réserves énergétiques et faciliter la direction du vol, l'armure de Célérité apporte assez peu de protection en comparaison de la plupart des autres modèles existants. Ensuite, ne pouvant pas disposer d'une combinaison à la fois anti-choc et étanche, les concepteurs sangheilis ont préféré privilégier la résistance physique lors des largages, ce qui fait que ce modèle ne protège pas du vide spatial.



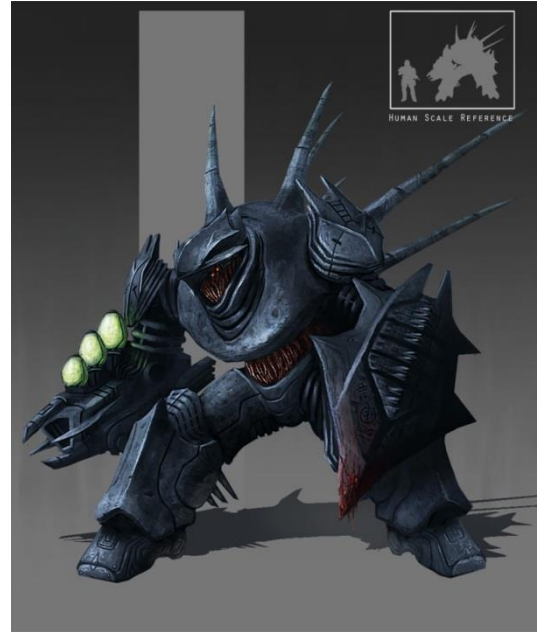
Armure de Chasseur :

Races : lekgolos uniquement

Équipement intégré : bouclier de lekgolo, canon d'assaut de lekgolo, interface tactique.

Lorsqu'une colonie lekgolo rejoint l'Alliance, le premier modèle d'armure qui lui est confié est une armure de Chasseur. Celle-ci ne comporte que les équipements les plus essentiels à la fonction de ces béhémoths de guerre : un bouclier de combat en adamantium, un canon d'assaut et une interface tactique conçue spécialement pour la morphologie particulière des lekgolos. Faites pour encaisser une quantité phénoménale de dégâts, cette armure ne couvre cependant pas totalement le corps du porteur en raison de la posture courbée de celui-ci durant les combats. Les principales zones exposées sont le bas du ventre et des dos ainsi que le cou. Une autre particularité est que les antennes dorsales du combattant lekgolos sont également recouvertes d'un blindage aux abords coupants comme des lames de rasoir, ce qui permet à l'utilisateur de s'en servir comme autant de longues lames d'acier lors d'affrontements au corps à corps. Un seul coup peut trancher en deux un homme ou un petit arbre, ce qui augmente d'autant plus la dangerosité des lekgolos sous leur forme de chasseur.

Il est important de s'attarder quelques instants sur le bouclier de combat, qui est l'un des très rares équipements d'infanterie forgés en adamantium. Ce métal est récupéré sur d'antiques ruines forerunners et sculpté par des colonies lekgolos sous le contrôle très attentif de l'Inquisition des prophètes, qui désigne quelles ressources d'adamantium sont exploitables. Aucune arme d'infanterie n'est capable d'endommager ces boucliers, même les impressionnantes épées à plasma sangheiliennes ou les puissants lance-roquettes humains. Lorsqu'un lekgolo se met en position défensive avec son bouclier de combat levé, il est presque impossible de le vaincre en l'affrontant de front à moins de faire usage de canons d'artillerie...



Armure de Châtiment :

Races : sangheilis et keg-yarns uniquement (Inquisition)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheilis), capteur de mouvements, camouflage optique, lame énergétique de poignet, interface tactique, combinaison anti-IEM.

Lorsque la Sainte Inquisition des prophètes fut créée, elle exigea la conception d'un nouveau modèle d'armure furtive nettement plus efficace que les modèles d'Ombre ou de Spectre (voir plus loin) afin de disposer d'un avantage net sur leurs ennemis hérétiques. Avec l'aide des dernières technologies forerunners analysées par les ingénieurs huragoks, les maîtres armuriers sangheilis parvinrent à faire coexister les mécanismes physiques des camouflages optiques et des boucliers énergétiques. Ce prodige fut immédiatement placé au secret afin d'empêcher les hérétiques d'en copier la technologie, et l'armure ainsi obtenue reçut le nom emblématique de Châtiment. Disposant d'équipements adaptés pour les tâches d'assassinat ou d'infiltration agressives, elle est extrêmement enviée par les membres de la 2^{ème} et de la 4^{ème} division et symbolise à elle seule la frayeur qu'inspirent les exécuteurs de la Sainte Inquisition...



Armure de Combat :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns et unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), interface tactique.

Il s'agit là du principal modèle d'armure porté par les soldats de l'Alliance, en particulier les membres de la 1^{ère} division, et par extension des combattants des différentes loges hérétiques. Offrant une protection modeste contre les armes standards et incorporant les accessoires essentiels au travail de ces forces sur le terrain, elle est produite en masse en raison de son faible coût de production, ce qui fait qu'on en rencontre absolument partout sur le domaine covenant. Les utilisateurs apprécient le fait qu'il soit extrêmement facile de l'entretenir ou de la réparer quelle que soit la race considérée, et que l'on puisse aisément y greffer de nouveaux accessoires lorsque l'on a la chance ou les moyens d'en acquies.

L'armure de Combat représente cependant assez bien la différence de traitement qui existe entre les sangheilis et les races vassales, étant donné que les premiers bénéficient d'un accessoire supplémentaire qui n'est autre que la formidable technologie des boucliers énergétiques corporels. Ce seul ajout est le symbole inconditionnel de la supériorité hiérarchique des sangheilis sur toutes les autres espèces covenantes combattantes, un privilège qui leur est reproché principalement par les jiralhanaes même si ces derniers considèrent les boucliers énergétiques comme des outils de lâches et refuseraient catégoriquement de s'en équiper. Quoi qu'il en soit, l'Armure de Combat est actuellement le modèle le plus répandu sur le domaine covenant et n'importe quel soldat ou civil peut s'en procurer très facilement en raison de son faible prix et de sa commodité.



Armure de Commandement :

Races : sangheilis, jiralhanaes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), interface tactique, capteur de mouvements, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc.

Contrairement aux fragiles humains, les covenants ont pour tradition de montrer ostensiblement leur grade au moyen de couleurs vives et d'ornementations aux motifs variés, en particulier les sangheilis et jiralhanaes. C'est pour cette raison que l'Armure de Commandement est particulièrement visible, principalement de par sa couleur qui est entièrement dorée pour les sangheilis tandis que celles des jiralhanaes oscillent entre le bronze et le rouge vif selon les individus. En raison de l'importance capitale de ses utilisateurs, cette armure fait partie des plus perfectionnées existantes avec ses multiples dispositifs intégrés qui démultiplient l'efficacité combattante et stratégique du porteur. Parmi ces dispositifs on peut compter un système de radio longue portée miniaturisé, un micro-ordinateur pouvant recevoir et analyser des données tactiques avant de les afficher sur l'affichage tête haute du casque, ou encore un transpondeur servant à indiquer aux forces alliées la position du porteur. Les hérétiques résistent rarement à la tentation de récupérer une armure de Commandement sur un officier mort même si certains équipements sont endommagés, car le niveau de protection qu'elle offre est nettement supérieur à la moyenne. Il arrive d'ailleurs souvent que des exemplaires récupérés par des contrebandiers kig-yars soient vendus au marché noir à des prix exorbitants.



Armure de Conseiller :

Races : sangheilis (conseillers)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, radio longue portée, transpondeur, combinaison antichoc et anti-IEM.

Même si les conseillers sangheilis qui siègent au Grand Conseil ne sont pas censés participer à des opérations militaires en raison de leur trop grande importance, leur honneur naturel imposait de leur fournir une armure de combat à la hauteur de leur valeur. L'armure de Conseiller est donc un chef-d'œuvre de technologie qui n'est égale que par celles fabriquées par les maîtres-armuriers de la Garde du Temple. Elle ne comporte pas énormément d'accessoires électroniques, cependant son niveau de protection est parmi les meilleurs qui existent et elle dispose de la formidable technologie de protection anti-IEM, très mal maîtrisée par les covenants. Grâce à elle, un unique conseiller peut vaincre dix à vingt guerrier sangheilis sans la moindre difficulté s'il n'est pas pris par surprise. L'apparence glorieuse de cette armure est donc infiniment respectée non seulement pour la fonction qu'elle symbolise mais aussi pour la puissance qu'elle confie à son porteur.



Armure de Conquête :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoyos

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique standard (sangheili), propulseurs, respirateur, combinaison étanche, interface tactique, bottes magnétiques.

L'Armure de Conquête est utilisée principalement par les guerriers de la 4^{ème} division chargés d'effectuer des missions d'abordage ou d'affrontements en gravité zéro hors de leur vaisseau d'affectation. En effet, ce modèle est fait pour se déplacer facilement dans l'espace grâce à ses propulseurs et son importante réserve d'air qui offre une autonomie de six heures maximum. Contrairement aux propulseurs humains qui expulsent de l'air pour les mouvements de leur utilisateur, les propulseurs covenants utilisent du plasma comme carburant et offrent donc une vitesse de déplacement nettement plus importante. Cette vitesse supérieure est souvent utilisée par les combattants de la 4^{ème} division afin d'intercepter eux-même le vaisseau qu'ils sont chargés d'aborder et ainsi éviter de devoir mobiliser des navettes de transport. L'utilisation de cette technologie nécessite cependant un entraînement relativement long qui n'est pas à la portée de n'importe qui car nécessitant une bonne capacité de représentation dans l'espace et d'anticipation de trajectoire.

En raison de l'absence de gravité dans les milieux où évoluent habituellement les porteurs d'armure de Conquête, cette dernière ne se préoccupe pas des questions de poids et offre donc un niveau de protection légèrement supérieur à la moyenne. Les troupes d'abordage covenants sont donc particulièrement redoutées de par leur agressivité et leur résistance permise par cette armure.



Armure de Dévotion :

Races : sangheilis (dévôts)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, camouflage optique, bouclier énergétique ultra (sangheili), combinaison antichoc.

Le grade de Dévôt est l'un des plus prestigieux qui existe au sein de l'Alliance covenant, aussi est-il normal que l'armure réservée à ce corps d'élite soit d'une qualité nettement supérieure à la moyenne. L'armure de Dévotion est donc conçue pour porter ces guerriers religieux au cœur des combats et leur permettre de survivre à une grande puissance de feu jusqu'à l'accomplissement de leur mission. D'une couleur rouge-orangée avec des reflets dorés, elle est conçue à la fois pour les affrontements musclés et pour l'infiltration discrète grâce à la présence d'un bouclier énergétique et d'un camouflage optique, néanmoins l'incompatibilité électromagnétique de ces deux technologies fait qu'il est impossible au porteur de les faire fonctionner toutes les deux en même temps. Il n'en reste pas moins qu'ainsi, les dévôts ont toujours la possibilité de choisir entre l'affrontement direct ou une approche prudente.

En raison des nombreux affrontements opposant les dévôts et hérétiques pour le contrôle de reliques forerunners, il arrive assez souvent que des armures de dévotion soient récupérées par les loges dissidentes pour être réutilisées de la même manière que les armures de commandement. Les quelques exemplaires régulièrement détournés par les contrebandiers kig-yars sont vendus sous le manteau à des prix certes très importants mais qui restent abordables aux dirigeants de loges et aux riches collectionneurs.



Armure d'Escorte :

Races : sangheilis (escortes)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, camouflage optique, gantelet de défense ultra, mode de vision infrarouge, nocturne et détection de mouvements, combinaison antichoc.

Portée exclusivement par les escortes sangheilis ayant reçu la tâche prestigieuse de protéger les hauts représentants sangheilis, cette armure présente de grands ornements afin de distinguer leur porteur de n'importe quel autre guerrier covenant. Globalement, il s'agit d'une armure de Dévotion avec quelques accessoires supplémentaires et sur laquelle sont rajoutées des parures dorées indiquant leur grade particulier et leur rôle cérémoniel. Il est donc gravement dangereux de penser que ces gardiens pourraient être moins bien équipés que les membres des forces spéciales simplement parce qu'ils ont moins de chances d'être impliqués dans des affrontements. La très haute compétence martiale de ces guerriers fait qu'ils sont capables d'exploiter les formidables capacités de cette armure bien mieux que tout autre guerrier sangheili. Tout comme pour l'armure de Dévotion, le bouclier énergétique et le camouflage optique qui y sont intégrés ne peuvent pas fonctionner en même temps, mais ce problème ne se présente pas pour l'utilisation du gantelet de défense qui est incorporé au niveau du bras gauche afin d'apporter une protection supplémentaire en toutes circonstances.

Étant donné que même s'il est arrivé que des hérétiques parviennent à éliminer un ou plusieurs escortes sangheilis en de très rares occasions, ils n'ont jamais eu l'occasion de récupérer un exemplaire de leurs armures. Et si l'on ajoute que les ornements ne sont pas assemblés avec l'armure lors de sa fabrication mais données au porteur lors de son entrée dans ce corps d'élite, il est théoriquement impossible que des hérétiques réussissent à se faire passer pour des gardes d'escorte.

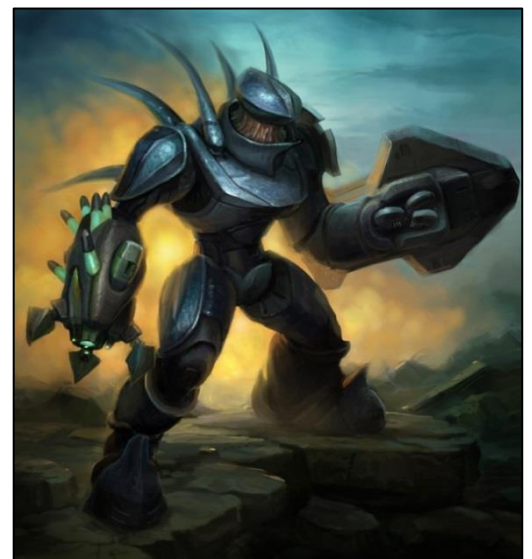


Armure de Destructeur :

Races : lekgolos

Équipement intégré : bouclier de lekgolo, canon d'assaut de lekgolo, interface tactique avec vision nocturne et infrarouge, pince de saisie, bottes magnétiques.

Ceux parmi les combattants lekgolos qui ont le privilège de devenir membres des forces spéciales ou gardes du corps d'un officier sangheili portent généralement un modèle d'armure beaucoup plus évolué que l'armure de Chasseur, car comportant bien plus d'équipements intégrés qui démultiplient leur efficacité sur le terrain. Ainsi, l'armure de Destructeur porte bien son nom car en plus d'apporter une protection encore plus grande au porteur, elle lui permet de détecter les sources de chaleur et de voir dans l'obscurité, mais la plus importante différence est la présence d'une pince de saisie. Celle-ci se situe à l'extrémité du bras portant le bouclier et augmente considérablement les options d'interaction de l'utilisateur avec son environnement.



Armure de Gardien :

Races : sangheilis (Garde du Temple)

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra, gantelet de défense ultra, combinaison étanche, antichoc et anti-IEM.

Depuis des millénaires, les maître armuriers de la Garde du Temple ont gardé secret la fabrication de cette armure alliant résistance et mobilité, cela tout en lui intégrant les meilleures technologies développées par les peuples covenants au fil des âges. Autrefois respectée par le peuple sangheili tout entier en raison de la fonction qu'elle représentait, elle est aujourd'hui crainte en raison de l'hérésie commise par la Garde lorsqu'elle s'est détournée des prophètes peu après la fondation de l'Alliance. Son aspect richement travaillé est désigné pour effrayer l'ennemi, toutefois les nombreuses parties tranchantes des plaques de protection extérieures peuvent aisément être utilisées comme autant de lames de combat redoutables.

Recouvrant intégralement le corps de l'utilisateur, cette armure est particulièrement longue à revêtir mais offre le meilleur niveau de protection qui existe à ce jour, ce qui explique en partie pourquoi les membres de la Garde du Temple sont autant redoutés.



Armure de Guerrier :

Races : sangheilis, jiralhanaes

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheili), capteur de mouvements, interface tactique, combinaison étanche et antichoc.

Les unités d'élite telles que les forces spéciales de l'Alliance ou les gardes du corps de chefs hérétiques sont pour la grande majorité équipées de ce modèle d'armure qui offre un excellent compromis de protection et de mobilité pour un coût de production acceptable. Présentant une technologie bien supérieure à celle des armures des simples soldats, elle présente juste assez d'ornementation pour se démarquer des autres modèles et indiquer la nature exceptionnelle de son porteur. En raison des lourds risques que prennent les forces spéciales portant l'armure de Guerrier, celle-ci est assemblée sur une combinaison à la fois antichoc et étanche pour permettre de survivre en cas de dépressurisation d'un vaisseau ou d'une sortie dans l'espace, car la valeur de ces combattants est trop importante pour les risquer ainsi. Ce modèle est conçu pour recevoir aisément de nombreuses améliorations qui seront choisies en fonction de la spécialité de chaque utilisateur, ce qui en fait un outil modulable d'une très grande valeur.

L'armure de Guerrier est beaucoup utilisée par les groupes de mercenaires covenants les plus fortunés afin d'afficher ostensiblement leur richesse pour donner confiance à leurs clients et dissuader la concurrence de poursuivre les mêmes contrats. On la rencontre également chez des gardes du corps privés dans la société civile, que ce soit sur les colonies mixtes ou les stations spatiales de l'Alliance, protégeant de grands marchands ou des membres de maisons nobles. Mais quel que soit le rôle tenu par les porteurs de cette armure, très peu d'individus osent s'en prendre à eux s'ils peuvent l'éviter.



Armure d'Ombre :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, camouflage optique, interface tactique, combinaison antichoc.

De conception très basique et peu coûteuse, cette armure est toute entière orientée sur l'utilisation optimale du module de camouflage optique intégré au niveau de son plastron, ce qui fait qu'elle est utilisée principalement par les troupes de la 2^{ème} division de l'Alliance mais aussi par les assassins, saboteurs et espions des hérétiques. Ne comportant aucun bouclier énergétique sur lequel compter pour se protéger, l'armure d'Ombre oblige son porteur à compter sur la discrétion et la surprise plutôt que sur la force brute. Ses plaques de protection externes sont donc nettement plus légères que la normale afin d'offrir une grande agilité et une vitesse de déplacement optimale en opération. En raison de la dangerosité qu'implique l'utilisation mal intentionnée de camouflage optique, les services de logistique de l'Alliance ont toujours cherché à limiter au maximum le nombre d'exemplaires volés par les hérétiques et contrebandiers, mais malgré tout on peut en trouver un certain nombre sur les marchers noirs à un prix particulièrement élevé.



BUNGIE
Microsoft
game studios
PROPERTY OF MICROSOFT

Armure de Ténacité :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheilis), interface tactique.

Lorsqu'un soldat est affecté à un poste qui ne nécessite pas une grande mobilité mais exige un niveau de protection supérieur à la moyenne, l'armure de Ténacité est la solution présentant le meilleur rapport qualité/prix. Il s'agit globalement d'une armure de Combat dont les plaques de protection ont été renforcées, ce qui en fait le modèle d'armure lourde le plus répandu dans les différentes factions combattantes covenantes. Très appréciée par les chefs d'escouade de l'Alliance qui la porte afin d'affirmer leur position hiérarchique supérieure, l'armure de Ténacité équipe également certains agents de sécurité et protecteurs de personnalités civiles moyennement importantes. Mais l'usage le plus singulier qui soit connu actuellement est la composition d'unités de grognards-écrans, des rassemblements variant entre une demi-douzaine et plusieurs dizaines d'unggoys, tous équipés d'armures de Ténacité et formant la première ligne d'un groupe d'assaut afin d'encaisser le plus gros des tirs adverses.



Armure de Sécurité :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique renforcé (sangheilis), respirateur, interface tactique, capteur de mouvements, bottes magnétiques, combinaison NBC.

Idéale pour sécuriser le pont d'un vaisseau et combattre dans des coursives étroites, l'armure de sécurité est le modèle privilégié par les forces de la 4^{ème} division affectées à la stricte défense d'un bâtiment de la flotte ou d'une station spatiale. Ses épaisses plaques de protection en font l'outil parfait pour tenir une position même devant d'importantes menaces ennemies tandis que ses systèmes de survie permettent de traverser des milieux contaminés ou dépourvus d'oxygène. De ce fait, elle est également utilisée par les combattants postés sur des environnements présentant des risques chimiques tels que les raffineries de plasma ou les industries métallurgiques.

Il faut cependant noter que les légions de la 1^{ère} division disposent presque toutes d'un contingent plus ou moins large de soldats équipés de ce modèle d'armure et qui sont systématiquement envoyés sur les zones de combat où il a été rapporté que l'ennemi fait usage d'armes chimiques, ce qui est particulièrement le cas des humains. Ces troupes assurent un rôle de neutralisation exigeant d'eux qu'ils disposent des compétences nécessaires au désamorçage de ce type d'armes, bien que ce soit plus souvent les unggoy ou les kig-yars qui soient chargés de la tâche pendant que les sangheilis sécurisent le périmètre.



Armure de Spectre :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, camouflage optique, bouclier énergétique corporel standard (sangheilis), interface tactique, combinaison antichoc et anti-DEM, bottes magnétiques.

Version améliorée de l'armure d'Ombre, le modèle Spectre est généralement réservée aux membres des 5^{ème} et 7^{ème} divisions en raison de leur coût de production nettement plus important. Grâce à des matériaux d'isolement électro-magnétique, elle dispose à la fois d'un bouclier énergétique et d'un camouflage optique mais ne peut pas faire fonctionner les deux en même temps pour des raisons d'incompatibilité technologiques. Ceux parmi les forces spéciales ou les troupes d'élite qui préfèrent user de subtilité plutôt que d'employer la force brute portent donc généralement ce modèle d'armure et assurent un rôle à la fois d'éclaireur et d'assassin silencieux pour le reste de leur unité, car il est très rare qu'une escouade soit entièrement équipée d'armures de Spectre. Typiquement, ces guerriers opèrent en binômes afin de se protéger mutuellement mais aussi pour mieux surprendre l'adversaire et tendre des embuscades.



Armure de Symbiose :

Races : sangheilis, jiralhanaes, kig-yars, keg-yarns, unggoy

Équipement intégré : accroche magnétique de jambière (2), accroche magnétique dorsale, bouclier énergétique ultra (sangheili), combinaison étanche, interface véhiculaire, visière tactique.

Conçue pour faciliter l'interaction d'un opérateur avec l'engin qu'il pilote, l'armure de Symbiose est articulée autour d'un système d'interface véhiculaire permettant au porteur de se connecter directement à l'ordinateur de bord de n'importe quel véhicules ou appareils de combat covenant. Les données vitales sont ensuite affichées sur sa visière tactique en temps réel pour faciliter la conduite et/ou l'utilisation d'armement embarqué au moyen de calculs de trajectoire, d'identifications de cibles ou d'analyses spectrométriques. Ce modèle équipe donc principalement les pilotes de la flotte mais trouve également son utilité chez certains membres des forces terrestres qui sont habitués à conduire des chars ou d'autres engins de combat plus petits. Ce large pannel d'utilisation fait qu'en dépit de sa combinaison étanche, elle n'est pas systématiquement équipée d'un respirateur pour permettre la survie d'éventuels pilotes éjectés dans l'espace, cet accessoire devant être rajouté selon le besoin de l'utilisateur.

Etant donné qu'un porteur d'armure de Symbiose est censé rester dans un cockpit l'essentiel du temps, elle n'offre que très peu de protection pour éviter un encombrement superflu. Les armuriers sangheilis ont d'ailleurs estimé que cela motiverait les utilisateurs à préserver leur véhicule car s'ils venaient à se retrouver à pied sur une zone de guerre, ils deviendraient tout de suite très vulnérables. Cette stratégie semble avoir bien marché sur les individus kig-yars et unggoy, mais assez peu sur les peuples plus téméraires des sangheilis et des jiralhanaes qui n'ont pas peur de sortir à découvert quels que soient les risques.



III.9.3. Véhicules, tourelles et pièces d'artillerie

GHOST TYPE-32 :

Longueur : 4,2m **Largeur :** 3,9m **Hauteur :** 1,8m

Masse : 559kg

Vitesse maximale : 132km/h (en surcharge)

Simple de fabrication et d'utilisation, le véhicule léger de modèle Ghost est employé sur tous les fronts majeurs de l'Alliance dans de multiples rôles. Sa rapidité et sa puissance de mitraille en font un engin idéal pour mener des assauts rapides sur les positions ennemies avant de se replier pour attaquer une autre position.



CHOPPER TYPE-25 :

Longueur : 6,4m **Largeur :** 2,9m **Hauteur :** 2,5m

Masse : 1,1 tonne

Vitesse maximale : 74km/h

De fabrication typiquement jiralhanae, le Chopper représente assez bien la principale notion de combat de cette race : la brutalité à l'état pur. L'avant de cet engin est conçu pour broyer tout obstacle trop faiblement blindé qui se trouverait sur son chemin, tandis que les canons latéraux servent à mitrailler les piétons à portée.



SPECTRE TYPE-46 :

Longueur : 6,5m **Largeur :** 5,1m **Hauteur :** 3,5m

Masse : 9 tonnes

Vitesse maximale : 119km/h (en surcharge)

Ce véhicule est utilisé principalement par les forces spéciales et les sections de guerriers sangheilis pour percer les positions ennemies et y déposer des soldats d'élite au cœur du dispositif adverse. Moyennement protégé mais disposant d'une puissance de feu non négligeable, c'est un excellent véhicule de transport terrestre pour ceux qui souhaitent mener des attaques éclairs dévastatrices.



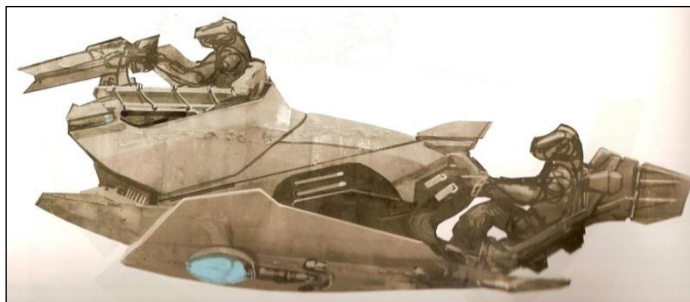
PROWLER TYPE-52 :

Longueur : 7,1m **Largeur :** 4,2m **Hauteur :** 3,7m

Masse : 13,4 tonnes

Vitesse maximale : 107 km/h

Equivalent jiralhanae du Spectre, le Prowler est cependant loin de posséder tous ses avantages. Tout d'abord, il ne dispose pas des moteurs à énergie supérieurs de l'Alliance, leur technologie n'étant pas encore entièrement compatible et adaptable. Ensuite, le poste de pilotage n'est pas renforcé, mais seulement placé à l'arrière du véhicule, et sa manœuvrabilité laisse à désirer. Il n'en reste pas moins que son efficacité sur le terrain est redoutable lorsqu'il s'agit de percer les défenses ennemies. Son principal avantage par rapport au Spectre est la meilleure protection qu'il offre à ses passagers, ce qui n'est pas négligeable.



APPARITION TYPE-26 / TYPE-52 :

Longueur : 8,8m **Largeur :** 9,2m **Hauteur :** 3,8m / 4,7m

Masse : 47 tonnes

Vitesse maximale : 82km/h (en surcharge)

Lorsqu'il est question de faire pleuvoir une tempête de plasma sur les positions ennemies, l'Alliance possède l'instrument idéal : le char Apparition. Il en existe deux variantes principales que sont le type-26 et le type-52. Le premier est équipé d'un énorme mortier à plasma pouvant vaporiser à peu près n'importe quelle cible et faire fondre les meilleures plaques de blindages, effectuant des tirs en cloche qui lui permettent de faire feu depuis des positions retranchées hors de vue des troupes antichar. Le second modèle constitue une plate-forme d'arme anti-aérienne tirant des charges à plasma radioactives instables qui explosent lorsqu'elles atteignent une certaine altitude calibrée par l'artilleur.



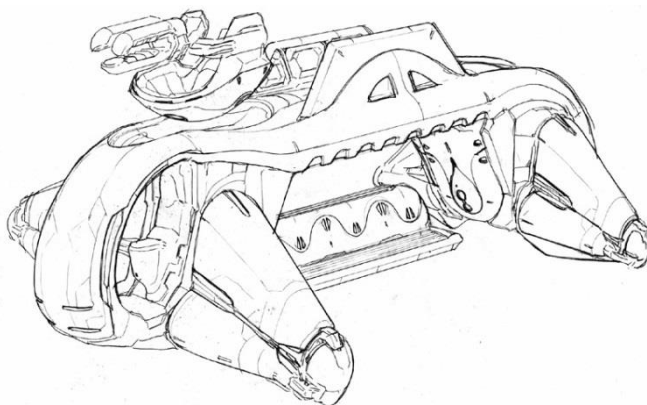
SHADOW TYPE-22 :

Longueur : 13,8m **Largeur :** 7,6m **Hauteur :** 6,77m

Masse : 69,8 tonnes

Vitesse maximale : 106 km/h

Jouant presque toujours le rôle d'attaquant dans cette guerre, l'Alliance a besoin de déplacer ses troupes rapidement pour continuer à avancer sur tous les fronts. Mais les navettes de transport ne sont pas toujours une option, que ce soit à cause des conditions météorologiques ou une importante puissance de feu anti-aérienne à proximité. C'est pourquoi le Shadow constitue le véhicule de transport terrestre le plus adapté à ce jour. Afin de lui offrir une vitesse maximale, son armature a été réduite au strict minimum, ce qui fait que les passagers et même le pilote sont totalement exposés contre tout éventuel tir provenant des flancs de l'engin. Il n'est donc pas conçu pour aller au cœur de l'action mais plutôt pour amener sa cargaison au plus près de la ligne de front.



bungie.net

Artist Shi Kai Wang for HALO 2 [2002]

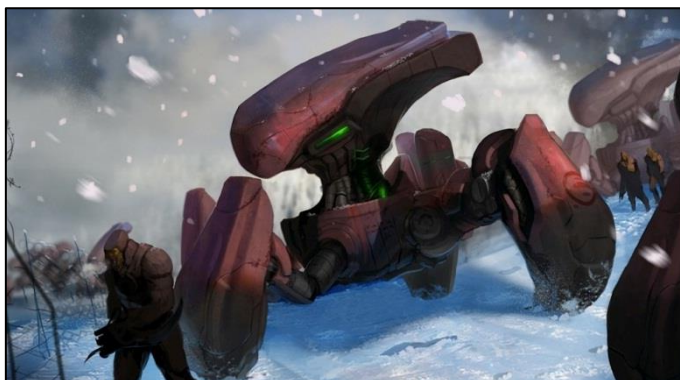
LOCUST TYPE-30 :

Longueur : 5,8m **Largeur :** 12m **Hauteur :** 4,3m

Masse : 37 tonnes

Vitesse maximale : 64 km/h

Tout comme le gigantesque Scarab dont il est le petit frère, le quadripode Locust type-30 était au départ un engin d'excavation minière utilisé principalement pour déterrer les structures forerunners et qui fut militarisé afin de pouvoir être employé sur le front contre les humains. En effet, son canon à focalisation de plasma est capable de faire fondre à peu près n'importe quel alliage avec une grande facilité, ce qui en fait l'outil idéal pour détruire les chars et éventrer les fortifications. Attaquant généralement en groupes, les locustes contrôlés chacun par une colonie lekgolo mettent à profit leurs quatre pattes articulées pour atteindre leurs cibles depuis des positions inattendues et à moyenne distance, escaladant des falaises et traversant des terrains lourdement accidentés à une vitesse qui laisse peu de temps pour réagir.



GOBELIN TYPE-7 :

Longueur : 2m Largeur : 2,7m Hauteur : 3,7m

Masse : 2,5 tonnes

Vitesse maximale : 25 km/h (75 km/h avec les réacteurs dorsaux)

Issu de l'antique technologie militaire du peuple de Balaho, l'exo-armure de combat modèle Gobelin est le meilleur moyen créé par les unggoy pour devenir de redoutables menaces sur le champ de bataille. Equipé de réacteurs dorsaux pour effectuer des bonds de plusieurs dizaines de mètres, il a depuis longtemps modernisé son arsenal pour écraser ses adversaires par des rafales de fusil needler lourd, par une artillerie needler dorsale ou par la seule force de ses poings mécaniques. Le pilote, surnommé « jokey », est protégé derrière un solide bouclier énergétique tandis qu'un dispositif d'impulsion IEM lui permet de neutraliser temporairement tout autre véhicule qui s'approcherait trop de lui. Même les lekgoles savent qu'on ne plaisante pas avec un Gobelin.



REVENANT TYPE-48 :

Longueur : 6,5m Largeur : 4m Hauteur : 1,9m

Masse à vide : 2,4 tonnes

Vitesse maximale : 128,7km/h (en surcharge)

Le Revenant est un véhicule de soutien d'infanterie avec des facultés mécanique similaires à celles d'un Ghost, ce qui explique pourquoi ces deux types d'appareils opèrent souvent ensembles en combinant leurs aptitudes. Il est armé d'un mortier à plasma dont la puissance est nettement moins grande que celle d'un char Apparition mais qui peut néanmoins causer des dommages significatifs contre l'infanterie et les véhicules légers. Pus agile que la plupart des véhicules covenants, le Revenant offre peu de protection pour ses occupants qui doivent alors miser sur leur vitesse et leur manœuvrabilité pour survivre face aux armements anti-char adverses.



BANSHEE TYPE 26:

Longueur : 5,5m Largeur : 7,5m Hauteur : 3,6m

Masse à vide : 2,25 tonnes

Vitesse maximale : 513 km/h (en surcharge)

Principal appareil de combat atmosphérique, le chasseur léger banshee T-26 fournit un soutien aérien non négligeable pour les forces de l'Alliance. Bien qu'il ne soit que légèrement protégé contre les tirs, son faible poids allié à de puissants moteurs lui permet de se déplacer rapidement dans les airs et d'effectuer des manœuvres d'évitement capables de le sauver de certaines attaques qui le réduiraient en miettes.



WHISPE TYPE 14:

Longueur : 7,2m Largeur : 8,9m Hauteur : 3,5m

Masse à vide : 5,74 tonnes

Vitesse maximale : 4800 km/h (en surcharge)

Ce modèle de chasseur atmosphérique est issu d'une collaboration sangheilo-kig-yar pour concevoir un appareil de combat supersonique capable d'effectuer des attaques-éclair et d'apporter une supériorité aérienne complète à l'Alliance. En raison de ses impressionnantes capacités de vitesse et de manœuvre en plein vol, il est piloté exclusivement par des kig-yars car ces derniers sont les seuls covenants à pouvoir encaisser en tirer le meilleur parti sans s'évanouir au bout de quelques minutes. Par contre, en raison de ses mouvements très brusques, il n'est pas armé de faisceau à plasma ou de mitrailleuses, mais uniquement de lance-torpilles qu'il utilise au plus près de ses cibles pour ne pas leur laisser le temps d'esquiver.



SCARAB LEGER TYPE-36 :

Longueur : 50,3m

Largeur : 35,9m

Hauteur : 49,6m

Masse à vide: 347 tonnes

Vitesse maximale : 53 km/h

Ce véhicule n'est pas à proprement parlé un engin de guerre, car il fut avant tout développé pour les opérations de forage et de fouilles, que ce soit pour l'industrie lourde covenant ou dans le cadre de missions sacrée visant à déterrer une antique structure forerunner. Ses articulations sont contrôlées par une dizaine de colonies lekgolos qui sont assistées par un équipage posté dans un poste de contrôle central, le tout est équipé d'un énorme canon à focalisation de plasma qui peut faire fondre ou carrément vaporiser n'importe quel matériau à la seule exception de l'adamantium. L'Alliance covenant l'a cependant utilisé de temps à autre sur divers théâtres de guerre afin d'utiliser ce canon comme arme, essentiellement contre la cavalerie ennemie, malheureusement ils se sont vite révélés trop fragiles et pas assez armés pour faire face au niveau d'adaptation des humains. Le type-36 a donc progressivement été remplacé exclusivement dans un rôle d'excavateur pour être remplacé par un modèle beaucoup plus adapté au combat.



SCARAB LOURD TYPE-47 :

Longueur : 48,6m

Largeur : 48,3m

Hauteur : 49,6m

Masse à vide: 171,8 tonnes

Vitesse maximale : 76km/h

Ultime instrument de destruction des forces terrestres de l'Alliance, le scarab type-47 est un tank ultralourd qui ne possède aucun équivalent connu dans l'univers. Contrôlé exclusivement par une douzaine de colonies lekgolos dont les corps sont encore plus intimement liés à la machine que pour le type-36, sa taille impressionnante et ses énormes pattes mécaniques lui permettent d'enjamber la plupart des obstacles sans difficulté, et ses armes embarquées sont assez puissantes pour détruire à peu près n'importe quelle menace conventionnelle. Ses pattes forgées en adamantium sont capables de supporter une chute de plusieurs centaines de mètres de haut, ce qui fait que les transporteurs de la flotte covenant peuvent les larguer directement sur la zone de combat en cas de nécessité, mais cela implique qu'il ne transporte aucun passager.

Le scarab lourd type-47 peut être employé de bien des manières : comme engin de siège, char d'assaut, plate-forme de tir et d'observation et centre de commandement mobile. Cette polyvalence lui vaut d'être produit en quantités de plus en plus grandes pour accélérer la victoire contre les humains, cependant il arrive que la cadence de production suffise tout juste à remplacer les pertes. En effet, ce rythme est cruellement dépendant des exploitations d'adamantium tandis que, sur le terrain, les scarabs constituent des cibles prioritaires pouvant difficilement échapper à un ennemi déterminé. En revanche, ils causent toujours des pertes absolument terrifiantes dans les forces adverses avant d'être détruits.



TOURELLES DE DEFENSE SHADE : Lorsqu'il s'agit de défendre une position, le moyen le plus efficace est d'y établir un poste de tir relativement bien protégé avec un armement puissant pour repousser les assaillants. Les différents modèles de tourelle shade sont la réponse standard des officiers covenants à cette question, mais il existe cependant plusieurs modèles différents dont les caractéristiques et les rôles varient. Leur point commun consiste essentiellement dans l'aspect général : il s'agit d'un siège de commande pour une seule personne, pilotant une arme à énergie de bonne puissance et flottant au-dessus d'une base équipée d'un générateur anti-gravité, afin de donner une parfaite liberté de mouvement horizontale et verticale. Faciles à manipuler et offrant une assez bonne protection frontale à l'utilisateur, elles sont presque toujours manœuvrées par des artilleurs unggoy. Il existe trois modèles différents de tourelles shade :

Type-55

Longueur : 4,5 mètres

Largeur : 3,2 mètres

Hauteur : 2,6 mètres

Fonction : défense anti-infanterie

La tourelle shade type-55 est équipée d'un autocanon à plasma dont le canon long lui assure une grande précision à moyenne et longue portée, mais dont la puissance de feu est insuffisante pour percer les blindages des véhicules lourds. Elle joue donc essentiellement un rôle anti-infanterie, bien qu'elle soit également moyennement efficace contre les véhicules légers ou standards, et constitue la majorité des tourelles shades que l'on peut rencontrer sur le terrain. En raison de leur grande autonomie énergétique, leurs opérateurs sont souvent laissés seuls pour s'en occuper.



Type-29

Longueur : 4,4 mètres

Largeur : 3,1 mètres

Hauteur : 3,2 mètres

Fonction : défense anti-char

Conçue pour porter une variante plus légère des tourelles lance-torpilles qui se trouvent sur les vaisseaux de guerre covenants, les shades type-29 ont clairement un rôle anti-char et sont terriblement efficaces dans cette discipline. Le poste de tir est équipé d'un système d'acquisition de cible, mais celui-ci permet uniquement de suivre les mouvements de sa proie car le guidage de la torpille légère se fait manuellement. Cela rend cette tourelle nettement moins fiable que leurs équivalents humains, mais un seul de leur tir peut détruire instantanément la plupart des véhicules. En revanche, les piles à plasma qui l'alimente doivent être changées tous les quinze tirs, ce qui nécessite la présence de plusieurs autres unggoy en plus de l'artilleur pour manipuler les piles et les faire recharger au caisson de réapprovisionnement à plasma le plus proche.



Type-26

Longueur : 2,6 mètres

Largeur : 3,2 mètres

Hauteur : 3,1 mètres

Fonction : défense anti-aérienne

Fait pour abattre les appareils volants légers ou intercepter l'infanterie équipée de réacteurs dorsaux, la tourelle shade type-26 est équipée de deux canons DCA à plasma jumelés qui tirent en alternance. Ces armes tirent des micro-charges explosives qui détonnent après avoir parcouru une certaine distance pouvant être réglée par l'artilleur afin de plus facilement toucher leur cible dans les airs. Afin de les protéger au mieux des armes lourdes qui peuvent équiper les véhicules aériens ennemis, les shades type-26 présentent une protection frontale complète à laquelle s'ajoutent des écrans anti-explosions sur les côtés, augmentant sensiblement l'espérance de vie de l'utilisateur. En raison de son autonomie énergétique comparable à celle du type-55, et aussi à cause de la grande nervosité de leurs artilleurs, le type-26 est souvent utilisé contre l'infanterie et les véhicules légers lorsqu'il ne dispose d'aucune cible aérienne.



Type-99

Longueur : 4,5 mètres

Largeur : 3,6 mètres

Hauteur : 3,5 mètres

Fonction : défense polyvalente automatisée

La technologie d'automatisation robotique étant particulièrement mal maîtrisée par les différentes races covenants, très peu d'exemplaires de ces redoutables tourelles automitrailleuses sont fabriqués par rapport aux différents modèles à contrôle manuel. Les commandants d'armée qui ont la chance d'en disposer doivent donc les déployer avec une grande prudence, afin de les préserver tout en s'assurant qu'elles puissent jouer un rôle stratégique significatif. Grâce aux senseurs très performants qui les équipent, les Shades type-99 sont utilisées principalement pour contrer toute tentative d'infiltration par des commandos ennemis, aucun dispositif de furtivité ou de camouflage ne pouvant tromper leur vigilance. Ce modèle se présente sous la forme d'une demi-sphère qui, une fois la commande de déploiement entrée, devient opérationnelle en l'espace de sept secondes et ouvrira le feu sur toute présence ennemie située dans son rayon de détection, qui s'étend jusqu'à cinq cent mètres.



ARTILLERIE COVENANTE : Bien que les armées de l'Alliance aient tendance à s'appuyer principalement sur leur flotte pour effectuer des tirs d'artillerie en cas de nécessité, elles disposent également de pièces d'armement terrestre lourdes qui peuvent jouer le même rôle avec une efficacité certes limitée mais appréciable. Que ce soit pour éviter de trop dépendre de la 4^{ème} division ou pour augmenter la puissance de feu utilisée contre leurs ennemis, beaucoup de commandants de la 1^{ère} division de l'Alliance apprécient le fait de pouvoir compter sur plusieurs exemplaires de ces formidables outils de destruction dans le cadre de longues campagnes.



Type-25 « Charançon » :

Hauteur : 15,2 mètres

Largeur : 8,6 mètres

Cadence de tir : 1 tir toutes les 126 secondes

Fonction : pilonnage terrestre

Il s'agit du modèle d'artillerie covenant le plus répandu car le plus facile à produire en raison de sa taille plus réduite par rapport aux modèles Mantis et Tyran. Il utilise la même technologie que le mortier à plasma lourd équipé sur les chars Apparition, mais sur des dimensions nettement plus grandes, lui donnant ainsi une puissance de déflagration colossale. Comme pour la plupart des artilleries terrestres conventionnelles, il est nécessaire d'effectuer des tirs d'ajustement avant de pouvoir toucher juste en raison de la trajectoire parabolique des projectiles, mais la lenteur de ces derniers rend presque nulles les probabilités de toucher une cible se déplaçant suffisamment vite pour anticiper leurs trajectoires. Le Charançon type-25 possède une plate-forme au tiers de sa hauteur qui accueille un poste d'artilleur à l'arrière du canon pour le contrôler, ainsi que des postes de défense à chacune des trois extrémités de sa base triangulaire pour défendre la structure contre d'éventuelles attaques ennemies. Il n'est pas rare de voir ces postes servir d'emplacement d'armes lourdes, généralement des mitrailleuses à plasma.



Type-27 « Mantis » :

Hauteur : 36,9 mètres

Largeur : 59,8 mètres

Cadence de tir : 1 tir toutes les 34 secondes

Fonction : interdiction atmosphérique

Pour les mêmes raisons que pour la tourelle shade type-99, l'artillerie de modèle Mantis n'est produite qu'en très faibles quantités car elle est semi-automatisée. A l'exception d'un poste d'artilleur à une place accessible par un ascenseur gravitationnel, cette structure ne possède aucune salle ou plate-forme utilisable par de l'infanterie. Ses senseurs à très longue portée sont capables d'identifier les cibles potentielles se trouvant en atmosphère mais aussi en orbite jusqu'à une distance de quatre mille kilomètres environ. L'opérateur se trouvant dans le poste de contrôle au cœur de la structure n'a ensuite plus qu'à désigner une cible parmi celles proposées pour que le système de tir calcule une trajectoire d'interception pour l'abattre. Le Mantis sacrifie sa cadence de tir pour une puissance de feu mortelle, il doit faire refroidir son système d'alimentation en l'exposant à l'air libre entre deux coups, ce qui représente une faiblesse non négligeable et demande donc qu'il se trouve dans une zone parfaitement sécurisée. Ses obus de plasma se déplacent néanmoins à la moitié de la vitesse d'un obus de CAM humain, ce qui est la plus grande vitesse existante parmi les armes covenantes, et peut causer des dommages catastrophiques à un vaisseau de ligne. Quant aux appareils légers et les navettes de transport, elles sont immédiatement pulvérisées au premier tir.



Type-29 « Tyran » :

Taille : 45,6 mètres

Largeur : 42,6 mètres

Cadence de tir : salve de 3 obus toutes les 25 secondes

Fonction : anti-aérien lourd et fortification d'infanterie

Beaucoup plus facile à construire que le Mantis, la pièce d'artillerie covenant type-29 Tyran est la construction anti-aérienne standard déployée dans le cadre des grandes et longues campagnes menées par l'Alliance. Ne disposant pas d'une aussi grande portée, le Tyran compense en délivrant des salves de trois décharges plasmatiques à très grande vitesse, chacune capable de détruire une navette Pélican. Afin de pouvoir être employée aux plus près de la ligne de front pour interdire tout appui aérien ennemi, cette artillerie est la plus imposante et la plus solide qui existe à ce jour. Sa structure s'apparente à un canon naval posé sur un bunker, car elle possède deux portes d'accès équipées d'écrans d'isolement (cf. chap. III.3.4), donnant sur un large espace qui est souvent aménagé en avant-poste par les officiers de terrain, et au centre duquel se trouve la colonne d'alimentation du canon. En raison de la lourde fortification du mur extérieur, cette colonne d'alimentation est peu renforcée et ne constitue une faiblesse que si des ennemis parviennent à pénétrer l'installation, cependant sa destruction provoque presque systématiquement l'explosion de toute la structure. A ce même niveau se trouve une rampe permettant d'accéder à une plate-forme d'observation et d'entretien où des équipes d'unngos sont généralement chargés d'accomplir les tâches de maintenance tandis que des tireurs d'élite kig-yars surveillent les alentours. Cette plate-forme est souvent équipée d'emplacements d'armes lourdes pour faciliter la défense de la structure.

III.9.4 Vaisseaux covenants

La raison même d'existence de l'Alliance est la quête du Grand Voyage par la conquête militaire en remontant le Bras d'Orion pour atteindre le centre de notre galaxie, lieu où les prophètes san'shyuums croient pouvoir trouver le domaine forerunner et les anneaux sacrés. C'est pourquoi contrairement à l'humanité dont la culture militaire est plutôt orientée sur le contrôle du territoire, les vaisseaux covenants sont conçus avant tout pour l'exploration et l'expansion agressive, ce qui fait qu'ils sont aussi grands que possibles et sont conçus avant tout pour résister à des affrontements violents. La principale différence qui en découle est qu'au lieu de placer la passerelle de commandement contre la coque du vaisseau avec une baie d'observation, les covenants l'installent presque toujours au cœur de leurs bâtiments navals afin qu'elle ne soit pas directement exposée aux attaques extérieures. Ensuite il faut ajouter le fossé technologique qui existe entre la flotte covenant et celle des humains : leurs boucliers énergétiques les rendent encore plus robustes qu'ils ne le sont déjà, leur maîtrise du sous-espace fait qu'ils s'y déplacent nettement plus vite, et leur puissante technologie antigravité fait que même les plus gigantesques super-transporteurs peuvent effectuer des entrées atmosphériques sans craindre de s'écraser sous l'effet de l'attraction terrestre.

Tout cela leur donne aux covenants des avantages stratégiques colossaux sur l'humanité, mais le territoire de l'Alliance s'est étendu si vite que même les centaines de vaisseaux de l'armada de guerre ne sont pas suffisants pour en contrôler tous les systèmes stellaires efficacement. La plus grande faiblesse de la stratégie covenante vient donc des immenses régions laissées plus ou moins à l'abandon et où les criminels et hérétiques peuvent aisément se rassembler pour ensuite contester l'autorité de Grande Bonté. Si toute l'armada pouvait être mobilisée pour la conquête spatiale, l'humanité serait certainement éradiquée en quelques années seulement, mais cela n'est pas possible puisque la défense du territoire déjà conquis mobilise en général plus des trois quarts des effectifs.

Nous allons donc présenter brièvement les principales catégories de vaisseaux covenants connus dans l'univers de Halo afin que vous puissiez les identifier et connaître leurs principales caractéristiques, car si nous devions entrer dans le détail alors chacun d'entre eux mériterait une page complète de description. Ce travail sera peut-être fait plus tard dans une autre production de Reclaimers Studios.

Rappel : afin de simplifier la recherche d'information, nous vous remettons ici le tableau des vitesses de déplacement dans le sous-espace pour les objets utilisant la technologie covenante.

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	225 années-lumière / seconde
Navette de transit	61 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	45 années-lumière / jour
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	34 années-lumière / jour

IMPORTANT : tout comme pour les vaisseaux humains du volume 1 de notre encyclopédie, beaucoup des vaisseaux présentés ici sont soit des inventions de fans soit des modèles qui ont été évoqués dans l'univers officiels mais jamais présentés dans les supports visuels de la licence Halo. Nous avons donc préféré baser notre étude sur le formidable travail de la communauté des moddeurs de **Sins of the Prophets** (mod pour *Sins of a Solar Empire*), **Homefront** (mod pour *Homeworld*) et **Covenant at War** (mod pour *Star Wars : Empire at War*).

Vous pouvez accéder à leurs travaux via le lien suivant : <https://sinsoftheprophet.com/>



BANSHEE TYPE 27 :

Catégorie : chasseur exoatmosphérique polyvalent

Equipage : 1 pilote

Rôle : défense spatiale, interception

Armement :

- 2 mitrailleuses lourdes T-77
- 1 lance-torpille à plasma T-43

La variante 27 du banshee a été conçue pour servir d'escorte navale et d'intercepteur léger dans les combats spatiaux. Son cockpit est donc pressurisé pour protéger la pilote des dangers de l'espace tandis que ses armes bénéficient d'assistance de visée et de canons plus longs afin d'augmenter leur portée. Il possède également un petit moteur spécialisé lui permettant d'effectuer des sauts dans le sous-espace courts mais précis, la distance maximum de ces sauts étant limitée à celle d'un système solaire.



SÉRAPHIN TYPE-31 :

Catégorie : chasseur A/X lourd

Equipage : 1 pilote, 1 copilote

Rôle : défense spatiale, bombardement

Armement :

- Faisceau à plasma T-31
- 1 lance-torpille à plasma lourd T-25
- Chargement de 6 bombes (optionnel)

Beaucoup plus gros et lourdement armé que les banshees type-27, le séraphin est un redoutable adversaire dans les affrontements spatiaux en raison de sa très grande résistance qui est due avant tout à la présence d'un bouclier énergétique par-dessus sa coque renforcée. De plus, il est doté de propulseurs d'urgence qui servent à changer brusquement de direction pour éviter un tir ennemi ou une collision. Armé à la fois pour les dogfights nerveux et pour les frappes lourdes de bâtiments spatiaux ou terrestres, il est capable d'effectuer des entrées atmosphériques pour bombarder de larges zones. Bien que sa production nécessitant beaucoup plus de ressources que les autres appareils de sa catégorie, il est grandement favorisé et se trouve en grande quantité parmi les flottes covenantes.



TARASQUE TYPE-1231 :

Catégorie : intercepteur A/X

Equipage : 1 pilote, 1 artilleur

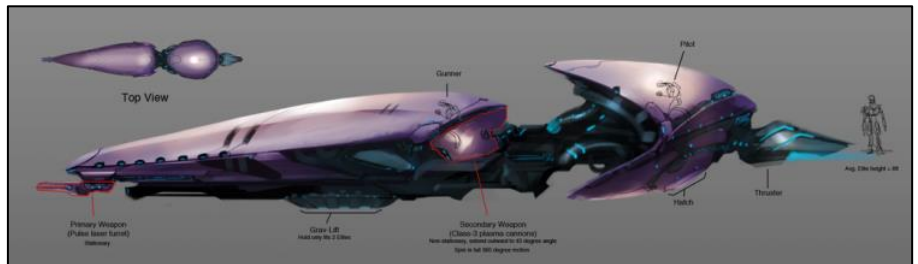
Rôle : interception

Armement :

- Faisceau à plasma T-31
- 2 canons à plasma latéraux

Vestige de la flotte sangheili du temps d'avant la fondation de l'Alliance, le Tarasque a subi de très nombreuses modifications au fil des Âges et reste

encore aujourd'hui un symbole de fierté du peuple de Sanghelios. Son unique but est de détruire tous les appareils légers se trouvant dans la zone de combat, et pour cela il dispose d'un poste d'artilleur qui contrôle l'ensemble des armes embarquées afin de se focaliser sur ses cibles tandis que le pilote contrôle les mouvements de l'appareil. Piloté exclusivement par des sangheili, il n'est produit qu'en très peu d'exemplaires qui sont rassemblées en escadrons de « traqueurs » qui sont réputés pour être les plus dangereuses unités de chasse dans toute la civilisation covenant.



PHANTOM TYPE-44 :

Catégorie : transporteur A/X d'assaut

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 16 à 30 passagers

Rôle : transport spatial et atmosphérique

Armement :

- Tourelle shade T-29
- 2 mitrailleuses lourdes à plasma T-52 (option)

Principal appareil de transport covenant, le Phantom présente une polyvalence qui lui permet d'accomplir un très large éventail de mission en milieu atmosphérique ou spatial. Dôté d'un ascenseur gravitationnel ventral, sa soute possède une capacité variable selon la nature de ces dernières : s'il ne s'agit que de simples unggoy, il est possible d'en entasser une trentaine sans difficulté, mais pour un équipage de jiralhanaes il n'y aura de place que pour une quinzaine d'individus. Les flancs du Phantom possèdent une rampe de débarquement pour accélérer leur déploiement sur zone, mais ils ne sont pas systématiquement utilisés car cela exposerait directement l'intérieur de l'appareil. Des accroches antigraivités ventrales lui permettent de transporter une charge supplémentaire de soit deux véhicules légers, soit un véhicule lourd de type Apparition, soit un chargement de caisses logistiques, néanmoins cela a pour effet de le ralentir et donc d'augmenter sa vulnérabilité.



SPIRIT TYPE-52 :

Catégorie : transporteur A/X d'assaut lourd

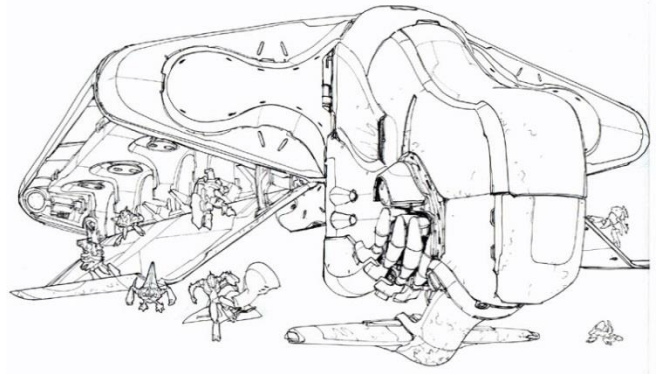
Equipage : 1 pilote, 30 passagers

Rôle : transport spatial et atmosphérique

Armement :

- Tourelle shade T-29

Issu d'anciennes technologies sangheili, le transporteur Spirit est apprécié avant tout pour sa résistance, sa grande capacité de transport et la rapidité avec laquelle il peut décharger sa cargaison. En effet, chacune de ses « ailes » peuvent contenir quinze passagers de n'importe quelle nature qui débarquent tous instantanément dès que la moitié inférieure des ailes s'ouvrent, et un champ antigravité situé au milieu de l'appareil peut transporter une charge similaire à celle des modèles Phantom. Les spirits sont donc souvent employés pour amener des renforts au plus près des combats sans trop se soucier des tirs ennemis, leur coque étant nettement plus résistante que celle des transporteurs Phantom. En revanche, ils sont très peu pratiques pour les évacuations car en raison de leur forme si particulière, l'embarquement ne peut se faire que si les troupes se situent sur une plate-forme ou un promontoire à côté duquel l'appareil peut stationner.



LICHE TYPE-56 :

Catégorie : transporteur A/X d'assaut super-lourd

Equipage : 1 pilote, 1 artilleur, 30 à 40 passagers

Rôle : transport spatial et atmosphérique

Armement :

- Autocanon à plasma T-56
- 4 mitrailleuses lourdes à plasma T-52 (option)

Utilisé parfois comme centre de commandement mobile par certains officiers, la Liche est le plus gros transporteur aérien covenant jamais conçu. Pourvu d'un armement lourd et d'un grand volume pouvant contenir à la fois des troupes et du matériel, cet appareil particulièrement résistant peut être considéré comme la grande-sœur du transporteur de type Phantom dans le sens où effectue ses débarquements et embarquements par un ascenseur gravitationnel central. Bien que produits en faibles quantités, les Liches sont capables de déployer rapidement un très grand nombre de combattant sur une zone d'engagement tout en leur fournissant un soutien aérien important.



VESPINE TYPE-28 :

Catégorie : transporteur d'abordage

Equipage : 1 pilote, 15 à 20 passagers

Rôle : abordage spatial

Armement : aucun

En tant que navette d'abordage standard de l'Alliance, le Vespine est équipé d'un système de découpe à plasma situé à l'extrémité de son tube d'accès, lui permettant ainsi de transpercer à peu près n'importe quelle coque de vaisseau. Cette technologie est extrêmement utile pour parfaitement maîtriser la stratégie d'entrée d'un groupe de combat mais aussi pour cibler directement des points vitaux d'un bâtiment tels que la passerelle de commandement ou l'ingénierie. Ce même tube d'accès dispose d'un écran d'isolement atmosphérique qui évite de biens mauvaises surprises aux troupes d'abordage lorsqu'elles atteignent une section dépressurisée. Cela pose cependant un problème pour la survie de la navette elle-même une fois qu'elle a percé la coque : soit elle reste là et s'expose donc à la chasse ennemie, soit elle se replie en laissant un trou béant sur l'espace. La décision revient le plus souvent au plus haut gradé sangheili présent dans le groupe d'abordage.

Une unique navette Vespine est capable de transporter jusqu'à vingt guerriers sangheili sans matériel supplémentaire, mais la plupart du temps ce genre d'appareil contient un groupe de combat mixte. Bien que l'abordage de vaisseaux ennemis soit le domaine de prédilection de la 4^{ème} division de l'Alliance, il n'est pas rare que des troupes d'autres corps d'armées soient envoyées au moyen de Vespine pour leur porter assistance ou pour accomplir leurs propres missions.



SORROW :

Catégorie : corvette légère

Codification UNSC : F.E.S.

Conception : Alliance

Longueur : 300m

Equipage : minimum 25, maximum 250

Rôle : escorte et reconnaissance

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 4 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 projecteur d'énergie T-5

Il s'agit du plus petit vaisseau de combat covenant existant, et à ce titre il privilégie la résistance et la puissance de feu plutôt que la vitesse afin de remplir correctement son rôle d'escorte. Son bouclier énergétique peut donc encaisser une quantité modeste de dégâts mais reste inefficace face à un tir de CAM humain, une situation qui demande beaucoup de sens tactique aux capitaines affectés sur ce type de bâtiment. En raison de sa petite taille et de son équipage principalement technique, une corvette Sorrow possède généralement un hangar à navette juste assez grande pour permettre accueillir quelques navettes de transport pour le personnel de bord, et il est rare qu'un ascenseur gravitationnel y soit installé puisqu'elle n'effectue presque jamais de débarquement au sol d'une planète. En revanche, elle peut se placer à basse altitude afin d'apporter un appui aérien lorsqu'aucun vaisseau plus gros n'est disponible pour remplir ce rôle.



MAN O'WAR :

Catégorie : frégate

Codification UNSC : F.B.S.

Conception : Sanghelios

Longueur : 526m

Equipage : minimum 30, maximum 300

Rôle : escorte

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 4 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 Projecteur d'énergie T-5

Créé par les sangheilis durant la Guerre du Commencement contre les san'shyuums, ce vaisseau a reçu des technologies de propulsion et d'alimentation basées sur des artefacts forerunners qui ont été détruits ou dérobés par la Garde du Temple lorsqu'elle a décidé de mener sa propre quête. Le secret de fabrication de ces frégates fait donc partie des biens les plus précieux des forges de Sanghelios, et l'Alliance n'a jamais eu l'opportunité de les reproduire à son bénéfice ou d'en reproduire la technologie qui reste encore à ce jour supérieure à tout ce que les covenants peuvent construire. On ne les rencontre donc que très rarement hors du domaine intérieur des sangheilis, leur rôle étant avant tout de protéger celui-ci contre les incursions de pirates et d'hérétiques. En combat, les Man O'War sont redoutables avant tout en raison de leur grande vitesse et de leur capacité à esquiver la plupart des tirs ennemis pour ensuite effectuer des tirs de bordées meurtrières au plus près de leur cible. Seuls les clans ancestraux et millénaires disposent de ce genre de vaisseaux, qui ne sont alors confiés qu'aux officiers les plus talentueux et les plus fiables.



JUSTICE :

Catégorie : frégate

Codification UNSC : F.E.E.

Conception : Alliance

Longueur : 652m

Equipage : minimum 50, maximum 500

Rôle : escorte

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 6 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 Projecteur d'énergie T-10

Utilisée principalement comme escorte au sein des flottes de combat, la frégate Justice est un vaisseau dont l'essentiel de l'espace intérieur est occupé par les systèmes d'armement et de protection énergétique renforcés, ce qui fait qu'elle est totalement incapable d'opérer seule lors de missions longues. Il n'en reste pas moins que lorsqu'elle protège un vaisseau capital ou tout autre bâtiment naval important, cette frégate est absolument redoutable. Rapide et capable d'accomplir des manœuvres complexes ainsi que de multiples micro-transitions sub-spatiales afin de se repositionner en cas de besoin, elle est parfaite pour harceler et poursuivre les éléments les plus faibles d'une flotte ennemie pour rapidement briser la cohésion de cette dernière ou au moins diminuer sa puissance de feu.



VIGILANCE :

Catégorie : corvette

Codification UNSC : C.R.S.

Conception : Alliance

Longueur : 740m

Équipage : minimum 50, maximum 500

Rôle : exploration, reconnaissance

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 2 lanceurs de torpilles à plasma

Dans la campagne d'expansion continue de l'Alliance, la corvette de classe Vigilance constitue le principal élément pour les missions d'exploration et de reconnaissance en territoire inconnu. De ce fait, ce modèle de vaisseau ne dispose d'aucun bouclier énergétique afin de pouvoir alimenter convenablement les nombreux appareils de détection embarqués ainsi que pour utiliser ses puissants moteurs au maximum de leurs capacités. Il n'est pas rare que des corvettes de classe Vigilance soient confiées à des équipages de mercenaires kig-yars sous contrat avec l'Alliance, étant donné que ce peuple possède un talent inné pour l'exploration spatiale, mais cela ne se fait pas sans leur imposer une surveillance sous la forme d'un diacre unggoy. Quoi qu'il en soit, ces vaisseaux sont déployés soit de manière indépendante soit à l'avant-garde d'une flotte afin de relayer un maximum d'information jusqu'à ce que les combats commencent, car leur faible résistance leur impose de rester à l'écart des affrontements.



GENESIS :

Catégorie : corvette super-lourde

Codification UNSC : C.B.S.

Conception : Alliance

Longueur : 956m

Équipage : minimum 150, maximum 1.500

Rôle : reconnaissance, escortes et opérations spéciales

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 4 à 6 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 Projecteur d'énergie T-10 (optionnel)

Malgré leur taille proche de celle d'un croiseur humain, les vaisseaux de classe Genesis sont considérés comme des corvettes du fait de l'absence de bouclier énergétique en échange d'une propulsion optimisée. Ils présentent donc avant tout une vitesse et une manœuvrabilité nettement supérieure à celle des bâtiments de même taille, tant dans l'espace réel que dans le sous-espace, ce qui en fait le choix parfait pour les opérations d'intervention rapide sur des conflits de taille modeste. Afin de leur permettre d'agir de manière indépendante et optimale dans le cadre de leurs missions, les corvettes Genesis disposent des quartiers de vies faits pour accueillir près d'un millier de combattants, ainsi que d'un hangar à navette de bonne taille pour embarquer des appareils auxiliaire en quantité suffisante. L'armement peut varier d'un modèle à l'autre selon que d'autres technologies ont été implantées à la construction, comme par exemple un dispositif de sécurité, des nacelles de largage individuelle ou même un Luminaire pour ce qui est des vaisseaux de l'Inquisition des prophètes.



FORTITUDE :

Catégorie : agri-vaisseau

Codification UNSC : S.O.S

Conception : Alliance

Longueur : 1.547m

Équipage : minimum 50, maximum 250

Rôle : transport logistique

Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 2 lanceurs de torpilles à plasma

Les agri-vaisseaux de classe Fortitude sont conçus pour subvenir aux besoins alimentaires des flottes qu'ils accompagnent lors de longues missions d'explorations et autres campagnes militaires, ce qui fait que leur protection est généralement considérée comme de première importance pour la bonne tenue des opérations. L'énorme sphère au centre de leur structure contient des plantations agricoles et des fermes d'élevages construites sur plusieurs étages afin d'assurer une production intensive. Bien que les officiers de passerelle soient sangheils comme sur tous les autres vaisseaux covenants, le gros de l'équipage des Fortitude est composé d'un large nombre d'ouvriers unggoy et de contremaîtres keg-yarns, ces deux races étant les plus familières avec le monde agricole. Et si ces agri-vaisseaux disposent toujours d'un armement minimum pour pouvoir se défendre, l'Alliance fait toujours en sorte qu'ils n'aient jamais à l'utiliser.



WORSHIP :

Catégorie : destroyer
Codification UNSC : D.B.S.
Conception : Alliance
Longueur : 1.664m
Equipage : minimum 150, maximum 3.000
Rôle : recherche et destruction, vitrification planétaire
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 6 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 projecteurs d'énergie T-10
- Rayon purificateur TS-10

Le but principal dans la conception du destroyer de classe Worship était de pouvoir construire rapidement un grand nombre de vaisseaux équipés de rayons purificateurs, c'est-à-dire des armes de vitrification planétaire. Il a ensuite été armé le plus lourdement possible afin d'occuper également une place de premier rang dans les affrontements navals. On le rencontre donc essentiellement en larges effectifs au sein des grandes flottes de guerre où il sert à éliminer rapidement les escorteurs ennemis, son équipage étant souvent laissé libre de se déplacer comme bon lui semble sur le champ de bataille. Et une fois que les défenses orbitales d'une planète sont anéanties, le destroyer Worship peut se placer en basse altitude pour utiliser son rayon purificateur et ainsi vitrifier des régions entières, mais après que la cérémonie du Vorjal a été accomplir (cf. chap. III.4.6). On l'autorise parfois à utiliser cette arme dans certaines limites sans la validation de la cérémonie lorsqu'il s'agit de détruire une place forte adverse ou de creuser un accès vers une relique forerunner enfouie.



SALVATION :

Catégorie : croiseur de combat
Codification UNSC : C.C.S.
Conception : Alliance
Longueur : 1.782m
Equipage : minimum 200, maximum 4.000
Rôle : assauts spatiaux et invasions planétaires
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 8 lanceurs de torpilles à plasma
- 2 Projecteur d'énergie T-10
- Rayon purificateur type TS-15

Véritable colonne vertébrale des forces de conquête spatiale de l'Alliance, le Salvation est le modèle de croiseur le plus fréquemment rencontré sur la ligne de front. Construit en vastes effectifs, il possède une puissance de feu redoutable et peut embarquer suffisamment de troupes de combat pour mener de modestes opérations d'invasion planétaire. Lorsqu'une force d'intervention de taille moyenne est requise quelque part, l'Alliance mobilise une flotte d'attaque constituée autour d'un ou de plusieurs croiseurs Salvation accompagnés d'escorteurs et de vaisseaux de soutien. Pour les formations plus grandes qui rassemblent plusieurs dizaines de vaisseaux, il est courant que les croiseurs Salvations soient rassemblés par groupes de trois pour former ce que la 4^{ème} division nomme des « tridents » afin de faciliter leur coordination.



REVERENCE :

Catégorie : croiseur lourd
Codification UNSC : C.C.E.
Conception : Alliance
Longueur : 2.000m
Equipage : minimum 200, maximum 5.000
Rôle : patrouille, défense planétaire
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 6 lanceurs de torpilles à plasma
- 1 projecteur d'énergie T-15
- Rayon purificateur type TS-15

En raison de son rôle essentiellement défensif, le croiseur Reverence possède le plus puissant bouclier énergétique de sa catégorie de manière à pouvoir survivre à presque n'importe quelle embuscade que pourraient organiser les factions criminelles ou hérétiques covenantes. Chaque exemplaire construit est chargé de patrouiller sur une région précise du domaine de l'Alliance et reçoit une escorte dont la composition varie selon le niveau de dangerosité de cette région : certains ne seront accompagnés que par deux frégates Sorrow tandis que d'autres auront quatre à six corvettes lourdes à leurs côtés. Pour effectuer ces patrouilles et répondre à toutes les situations de danger possibles, ils embarquent toujours à leur bord des centaines de combattants ainsi que des véhicules d'assaut terrestre et plusieurs escadrons d'appareils de combat spatiaux. Et dans le cas où ils ne peuvent pas anéantir les menaces qu'ils viennent à rencontrer, ils ont pour ordre d'empêcher l'ennemi de s'enfuir en attendant l'arrivée de renforts.



CARRACK :

Catégorie : vaisseau-cargo
Codification UNSC : S.O.E.
Conception : Sanghelios
Longueur : 2.820m
Equipage : minimum 200, maximum 10.000
Rôle : transport logistique
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 2 lanceurs de torpilles à plasma

Il s'agit là du principal modèle de vaisseau-cargo utilisé dans le domaine civil covenants lorsque de grandes quantités d'individus ou de ressources doivent être transférées. Conçu par les sangheilis bien avant la création de l'Alliance, il a été adopté par la plupart des autres peuples qui ont rejoint cette dernière et constitue donc une part importante des exportations de Sanghelios. Leur soute est équipée de grandes machines de levages à grappins magnétiques pour décharger en un temps record des centaines de caisses d'approvisionnement, et leurs moteurs sub-spatiaux sont réputés pour leur grande fiabilité nécessitant peu d'entretien. Par contre, ce sont des cibles privilégiées par les hérétiques qui après en avoir pillée la cargaison les réaménagent en vaisseaux-amiraux puisqu'ils ne peuvent généralement pas capturer de bâtiments militaires de cette taille.



SANCTIMONY :

Catégorie : super-croiseur
Codification UNSC : C.C.P.
Conception : Alliance
Longueur : 3.500m
Equipage : minimum 200, maximum 4.000
Rôle : vaisseau-amiral, artillerie navale
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 2 lanceurs de torpilles à plasma
- 4 Projecteur d'énergie T-20

Ces vaisseaux sont des reliques en eux-mêmes, car ils contiennent un système d'acquisition de cible forerunner qui leur permet d'effectuer des frappes mortellement précises avec leurs projecteurs d'énergie même à très longue distance. Il existe donc très peu d'exemplaires de supercroiseurs Sanctimony, leur construction ne pouvant être accomplie sans cette relique technologique qui est découverte par hasard dans les installations forerunners dispersées à travers la galaxie. Afin de tirer profit au maximum de leur précision de tir, l'armement des Sanctimony est presque uniquement composé de projecteurs d'énergie qu'il utilise depuis l'arrière-garde de la flotte dans laquelle il se trouve, sans compter qu'il est souvent pris comme vaisseau-amiral lorsqu'aucun bâtiment plus gros n'est présent.



PUNISHMENT :

Catégorie : transporteur de bataille
Codification UNSC : R.F.S.
Conception : Alliance
Longueur : 4.000m
Equipage : minimum 200, maximum 3.000
Rôle : engagements spatiaux
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 4 lanceurs de torpilles à plasma
- Rayon purificateur type TS-15

Privilégiant la capacité de transport à la puissance de feu, le transporteur de bataille classe Punishment ne possède qu'un armement défensif minimal afin de contenir suffisamment chasseurs et bombardiers pour submerger les vaisseaux adverses sous des dizaines d'escadrons d'attaque. Cela fait de lui un élément majeur lors des affrontements spatiaux de grande taille mais requiert qu'il soit constamment protégé par une escorte suffisamment puissante, et il reste alors vers l'arrière de la flotte pour ne pas être trop exposé. C'est justement cette faiblesse qui l'interdit de remplir le rôle de vaisseau-capital malgré sa grande taille et son impact majeur durant les affrontements, car les commandeurs sangheilis préfèrent souvent diriger leurs flottes depuis un bâtiment plus puissant et plus polyvalent. La réputation des transporteurs Punishment n'est donc pas grande, cependant ils restent très utiles pour la croisade de l'Alliance et ne doivent pas être sous-estimés.



HEAVEN :

Catégorie : transporteur d'assaut
Codification UNSC : R.C.S.
Conception : Alliance
Longueur : 5.347m
Equipage : minimum 500, maximum 25.000
Rôle : vaisseau-amiral de conquête
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 16 lanceurs de torpilles à plasma
- 2 Projecteurs d'énergie T-15
- 1 Projecteur d'énergie T-20
- Rayon purificateur type TS-20

Véritable mastodonte de combat, le transporteur Heaven est le principal vaisseau-amiral utilisé sur les grandes flottes de conquête covenantes lorsque de nouvelles planètes ennemies sont découvertes. Sa taille colossale lui permet de transporter suffisamment de troupes et de navettes logistiques pour conquérir des villes entières, et même seul il représente une menace si grande que pour espérer le vaincre il faut rassembler au moins une demi-douzaine de croiseurs covenants (ou une quarantaine pour les humains). Au fil des siècles de croisade, l'Alliance a construit plusieurs dizaines de ces géants de l'espace et très peu d'entre eux ont péri durant les affrontements qui ont précédé la guerre contre les humains.



BRIGANTINE :

Catégorie : transporteur d'assaut lourd
Codification UNSC : R.C.E.
Conception : Sanghelios
Longueur : 6.370m
Equipage : minimum 200, maximum 20.000
Rôle : assauts spatiaux et invasions planétaires
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 10 lanceurs de torpilles à plasma
- 2 Projecteur d'énergie T-20

Conçus par le peuple sangheili bien avant les premiers contacts avec l'Alliance, les transporteurs de classe Brigantine sont les plus grands et les plus prestigieux bâtiments de guerre dont disposent Sanghelios et ses colonies pour se défendre contre les attaques extérieures. Conservés principalement pour des raisons culturelles et honorifiques, ils n'ont plus participé au moindre affrontement majeur depuis plus de deux millénaires et sont alors utilisés avant tout comme vaisseaux-amiraux pour les kaidons, mais parfois aussi comme transporteurs de marchandises précieuses pour les affaires de premier plan. Ils sont le rappel constant de la grandeur des clans de Sanghelios.



FATEFUL :

Catégorie : transporteur d'assaut lourd
Codification UNSC : R.C.S.
Conception : Alliance
Longueur : 7.000m
Equipage : minimum 500, maximum 30.000
Rôle : vaisseau-amiral de conquête
Armement :

- Pulseurs laser de défense
- 20 lanceurs de torpilles à plasma
- 4 Projecteurs d'énergie T-10
- 2 Projecteur d'énergie T-20
- Rayon purificateur type TS-20

Les vaisseaux de classe Fateful sont les plus grands et les plus puissants bâtiments de guerre covenants qui existent à ce jour. Il n'en existe cependant que trois exemplaires, un pour chaque grand prophète de l'Alliance, et ils ne se déplacent que pour les transporter ou sur leur ordre direct pour participer à une opération qui entre dans leurs plans. Ils sont suivis en permanence par au moins une quinzaine de vaisseaux d'escorte et forment donc leur propre flotte d'intervention dont le nom est choisi par le hiérarque à qui appartient le transporteur Fateful concerné. Cela leur donne la capacité d'intervenir à peu près n'importe où sans craindre les forces navales ennemies car il faut rassembler une vaste flotte pour s'opposer à eux, et ainsi les grands prophètes peuvent mener leurs opérations personnelles sans avoir à passer par la hiérarchie militaire standard ni même par le Grand Conseil, car ces vaisseaux et leurs escortes sont commandés par des officiers sangheili de l'Inquisition covenante. Leur équipage est également surveillé de prêt et comporte un grand nombre de troupes d'élite prêtes à mourir pour la volonté des hiérarques, faisant des transporteurs de classe Fateful les plus sérieuses menaces que l'Alliance puisse mobiliser.



ANNEXE : MESSAGE DE RECLAIMERS STUDIOS

« Ceux d'entre les fans qui font progresser l'univers de Halo par leur créativité et leur imagination méritent d'être appelés dépositaires, car ils sont le véritable avenir de la licence et doivent donc être écoutés avec attention. »

Jack-115, fondateur de Reclaimers Studios

Chers lecteurs,

Ce deuxième volume de l'encyclopédie Halo Evolved est assurément celui qui nous a demandé le plus d'effort, mais également celui qui nous a donné le plus de plaisir. Car étant donné le peu d'informations dont nous disposons sur les covenants dans l'univers officiel, nous avons pu faire usage de notre imagination dans de très nombreux aspects de leur civilisation et ainsi créer quelque chose d'à la fois complexe, extraordinairement puissant et pourtant marqué par d'innombrables faiblesses.

Il faut cependant avouer que le résultat final présenté dans ce document a pour origine un besoin particulier lié à notre jeu de rôle *Halo : Héros et Hérétiques*. En effet, nous avons cherché à créer un environnement très différent de celui qu'on trouve dans la civilisation humaine de Halo, qui est clairement dépeinte comme une société ultra-sécuritaire disposant de services de renseignements et de propagande très performants. Bien que les différentes factions rebelles aient trouvé des moyens de survivre malgré la persécution des écrasants moyens de l'UNSC, leurs capacités d'action sont extrêmement réduites et chaque opération doit être minutieusement préparée sous peine de finir en catastrophe. C'est un type d'aventure qui s'avère parfaitement adapté à l'esprit humain car nécessitant de l'ingéniosité, de l'imagination et de la stratégie, mais nous ne souhaitons absolument pas créer un contexte similaire pour les covenants.

Pour nous, le domaine covenant devait se rapprocher un peu plus du Far West américain ou du Moyen Âge occidental, dans le sens où il y serait nettement plus facile pour des criminels de se dissimuler même au cœur d'une grande ville et d'y accomplir toutes sortes de méfaits sans attirer trop facilement l'attention d'une quelconque agence de renseignement quasi omniprésente. La liberté d'action devait être nettement plus grande afin de développer dans cette civilisation une bien plus grande fragilité du pouvoir, et pour créer cela nous nous sommes appuyés sur plusieurs leviers qui sont cohérents avec la culture ou la stratégie covenant : obscurantisme religieux qui s'étend partiellement à la technologie, incapacité à contrôler efficacement un territoire qui croît infiniment plus vite que la population, grande imperfection des systèmes de sécurité et de contrôle des identités, etc.

Mais bien que notre projet de création soit enfin réalisé, le plus difficile reste encore à venir. Car notre ambition va bien plus loin que la simple imagination de ce que pourrait être Halo : nous souhaitons participer activement à l'évolution de cet univers, à son enrichissement et sa continuité comme l'ont fait déjà plusieurs personnes parmi les plus influentes de la communauté des fans. Qu'il s'agisse de youtubers comme Rooster Teeth qui a apporté les formidables outils de machinima sur Halo 3, ou les innombrables artistes qui nous ont inspirés pour de nombreux éléments de cette encyclopédie et que nous ne remercierons jamais assez, ou encore les auteurs de fanfictions peut-être encore plus nombreux qui imaginent continuellement de nouvelles histoires, Halo est un univers où les passionnés doivent avoir leur mot à dire, et nous espérons réussir un jour à faire entendre notre voix auprès des détenteurs de la licence.

De notre point de vue, le concept de dépositaire s'applique à l'univers de Halo dans sa globalité par rapport à ce que chacun fait de cet univers, de ce qu'il y crée autour et à l'intérieur pour le faire vivre. Bien sûr que 343 Industrie, Bungie Studio et même Microsofts sont dépositaires de cet univers chacun à leur manière, mais ils ne sont pas les seuls. C'est dans cette idée que nous avons nommée notre équipe *Reclaimers Studios*, afin d'affirmer haut et fort notre sentiment de responsabilité envers le futur de cette licence, un futur que n'importe qui peut décider de défendre s'il y met l'effort et le cœur. Notre travail n'avait pas pour seule ambition de montrer notre vision de Halo, mais aussi de stimuler la créativité des fans et d'encourager ceux qui souhaitent apporter leur contribution. Sur cet aspect, nous espérons avoir réussi notre pari, et attendons désormais une occasion de pouvoir transformer l'essai face aux détenteurs de la licence, ne serait-ce que pour leur faire passer un message sur ce qui nous apparaît comme l'un des aspects les plus importants de Halo : la richesse et la cohérence de son univers.



//////// FIN DE TRANSMISSION \\\\\\\

